电子游戏软件

GAME SOFTWARE



PS2正式公布，索尼世嘉再争业界盟主

五月杂志创刊五周年
16万元真诚回馈读者

（游戏研究所）
《最终幻想VIII》（PS）
《勇者斗恶龙·怪兽篇》（GB）
《天诛》（PS）
（攻略人行道）
《寂静岭》（PS）
《幻想水浒传II》（PS）

（格斗天书）
《饿狼传说WILD AMBITION》
（彩版）
《莎木》（DC）
互重郎列传
直击PS2画面

1999
GAME风景线
4

《电软》创刊五周年纪念
160,000元真诚回馈读者

94年5月，中国内地第一本也是唯一一本专门的电子刊物《电子游戏软件》杂志诞生。五年来杂志筚路蓝缕，领风气之先，为电子游戏正名，为中国游戏业领路，为闯关族呐喊。

值五周年诞辰之际，结集出版《五周年纪念特辑》，为中国游戏业做一个客观的评估，为杂志不平凡的五年做一个历史的纪念，为杂志社集体奋斗做一个全面的回顾，为所有闯关族做一部青春的证明。

为感谢五年来真诚支持杂志的新老读者，杂志将出资160,000元真诚回馈读者。凡购买《五周年纪念特辑》的读者都有机会中奖。

一等奖　2名
5000元

二等奖　5名
2000元

三等奖　25名
500元

四等奖　50名
300元

五等奖　500名
纪念表＋图书一本

感谢奖　3000名
图书一册

参加抽奖规则：

(一)凡购买《五周年纪念特辑》的读者都有机会中奖，详细规则见第五期杂志。
(二)以上各奖项奖金或奖品为暂定，应以第五期杂志公布为准。
(三)此次活动由北京市公证处公证并监督抽奖，以示公正、公平。
(四)此次活动规则解释权在杂志社和公证处。

电子游戏软件杂志
创刊五周年纪念特辑

梦的回首—黄金五年欢乐回忆

内容提要

游戏人间录

- 1983~1999年游戏业大事年表，权威制作

鸿爪雪泥篇

- 1994.5~1999.5《电子游戏软件》大事记

  清代袁牧在《小仓山房尺牍》云：“忽忽四、五年，鸿爪雪泥，都成陈迹。”

感今怀昔篇

- 在杂志社工作过的编辑及重要撰稿人、特约记者的感想及赠言。

青春证明篇

- 新旧读者来稿，与杂志的恩怨情仇，游戏生涯中异闻趣事，一吐为快。

奇文共赏篇

- 五年来有争议、有代表性、有趣味、诡异的文章、评论，重温美梦、恶梦、怪梦。

  古文云：“奇文共欣赏，疑义相与析。”不欲作翻案文章，不过是温故知新，相信公道自在人心。

书刊点将录

- 五年来各期杂志封面大展示。五年来杂志编写图书大展览，包括出版时间、页码、开本、定价、内容简介、评价等。

芥子须弥篇

- 杂志人气度最高的《电刑室手记》将以新包装重现，一叶知秋，小小电刑室竟涵括游戏大千世界。

  宋晁朴之《鸡肋集》云：“须弥纳芥事甚惊，千岁聊堪一日评。”

秘辛开光篇

- 编辑部内情为闯关族所关注，好奇之心人皆有之。今将部分秘辛开示读者，盖与时下之“隐私热”无关也。

美国专稿： 武侠小说与武侠游戏

本刊专稿： 业界过眼风云录



舞道浪子

任性的桃天使Ⅱ

～伊甸之泪～



以充满幻想风味而广受大家喜爱的冒险动作游戏“桃天使”的续篇，终于登场了！

PS	厂商：KONAMI　类型：AVG
	发售日：3月18日　媒体：CD-ROM×3

桃姬一行人再次引发的新话题

与普通的动画卡通不同，这是不只可以观看还可以亲自参与故事演出的“即时显像动画”系列第2作！“任性的桃天使2”的游戏系统仍采用随着故事进行所出现的各个选择项目，而发展出各种不同的分歧剧情。当然全程语音、全程动画是少不了的。这一次的时间是从前作结束的3个月后开始，包括了世界树篇与龙宫城篇两大剧情，就让我们为各位玩家作完整的介绍这些令人在意的剧情内容吧！



→故事进行的节奏速度还是一样顺畅。

以选择项目决定分歧剧情！



全程语音的动画卡通！





↑→总长度70分钟的超大容量的动画。



↑→随着选择的不同剧情会有所改变，谨慎地决定吧！



↑结局的类型也从前作的4种增加到了7种！

参与冒险的就是这一行人！



主人公

→与桃姬是青梅竹马，但却总是被她耍得团团转。个性老实温和，是个魔法与阴阳道的专家。

桃姬

觉醒前　觉醒后

↑→游戏的女主角，个性活泼明朗，但非常讨厌曲艺。可以利用爱刀白桃丸以及自身的神秘力量变身，而变身后威力会获得大幅度的提升。

狗儿

↑山姥所饲养的狗的化身。以自己的步调悠哉地生活，擅长于回复性的魔法。

雉女

←喜欢美少年，拥有悠扬美丽的声音，兴趣是收集各种鞭子。

猿吉

←以強化铠保护身体，盔甲之下的长相不明，精通所有武器。

这一次也有许多机械会登场喔

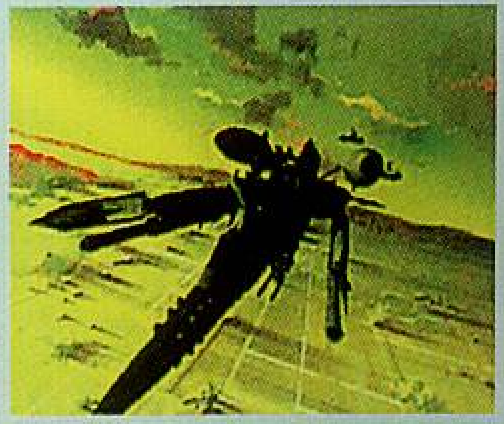
在“任性的桃天使2”里，也会有许多像前作雷童丸之类，结合了古代史与未来设计的机械。现在，在这里我们带来了能作公开发表的所有机械的详细介绍喔！



←↓左边是集结在须弥山上空的国皇战机，下图则是侦察母舰金木星号。

各种机械一一呈现





→国皇军的新型主力战舰，日轮丸，出击！



←以金木星号为母舰的调查艇秦皮号。

世界树篇

某日，都城上空出现了巨大飞船，“新栖上宫”！这位异国使者姆卡艾尔谒见了国皇，他以桃源乡传说的秘密作为交换条件，与国皇定下带走原是该国女皇的桃姬的密约。对传说相当感兴趣的国皇，命令直属部下铃生所指挥的机械铠部队缉捕桃姬。桃姬听完国皇的话后，决定回到自己的国家。于是，就在满月之夜，桃姬与姆卡艾尔消失在传说的世界树之中，主角就这样无法与桃姬见面了吗！？当姆卡艾尔露出其真正的姿态时，桃姬出生的秘密终于豁然开朗！



姆卡艾尔与国皇的秘密交易开始



→对于这项交易，铃生抱持着怀疑的态度。姆卡艾尔和国皇究竟在打什么主意！？



↑为了旅行，展开了每天努力打工的生活。

←↑铃生率领的皇室机动队突然出现！以机械铠慢慢逼近……。

两人要永远分开了吗……



↑→主角与桃姬的心意总是交错而过。当姆卡艾尔无情地带走桃姬时，主角会……



姆卡艾尔

←前来迎接桃姬的异国大使，真正目的不明，拥有强大的能力，率领身为世界树守护神的三精灵，个性温和。

三精灵

目猿

↑拥有千里眼能力的精灵，个性谨慎小心。

日猿

↑由于拥有预知未来的能力，所以封口不语的精灵。

闻猿

←拥有地狱耳的精灵，在3人中有着最高的攻击力与自尊心。



铃生

→皇室机动队队长。虽然可以冷静沉着地完成任务，但并不信任毫无人道的国皇。

龙宫城篇



在某个海边，桃姬一行人拯救了一条受伤的龙，接着就被邀请至龙宫城。但是，这条龙竟然就是企图淹没全世界的龙魔王！而更糟糕的是，龙魔王的来女乙姬竟爱上了主角。在欢迎宴上，热衷于卡拉OK的桃姬和猿吉不小心触按了世界沉没兵器的自爆开关，龙魔王因此盛怒发狂，桃姬这群人能平安逃出吗？而乙姬的初恋又会有怎样的发展……。



这条龙的真正面目是！？





←↑这条被小孩子欺负的龙，竟然是呼风唤雨的龙魔王！

乙姬小姐也不由得心动了！



←在遇到主角之前，乙姬从没谈过任何恋爱，这真是伤脑筋的状况啊。



↑这难道是恋爱争夺战！？猿儿好像快不能呼吸了……。



↑甲姬、丙姬、丁姬也都相当支持妹妹乙姬的恋情。



太热衷于卡拉OK了吧！



乙姬

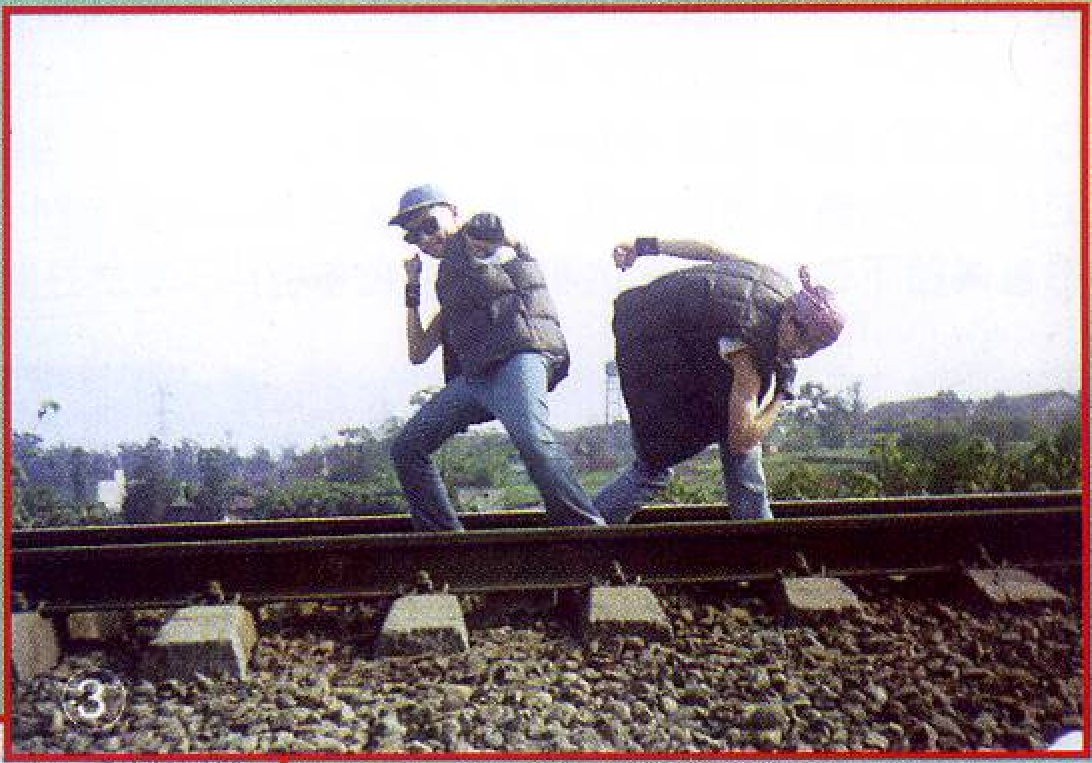
→龙宫城四姊妹的来女，也是龙宫城篇的女主角，个性温柔，是个不懂世故的千金公主。

乱舞势力 特别版之 缱绻作品13号(A)



乱草、荒地、铁道和两位特种兵让人还真有种恍在战场的感觉，只不过缺些军火。

①克拉克被拉尔夫的“宇宙幻影”击中，表情痛苦。②拉尔夫被POWER MAX下的“终结阿根廷攻击”压制在地。③战场亲兄弟。（扮：《KOF》中之克拉克&拉尔夫，四川成都　准备迎接99高考的、拍照当日仅为3℃的冷得发抖但心中仍万分高兴的赵文锦、陈刚及郃文渊　「乱P」：★★★½）













感觉真得较像万千宠爱于一身的右京兄，假如你的地址公开于世的话，相信你的信箱会迅速增肥的。喂，何时找到“究极之花”？何时医好肺痨？何时将兰头发染黑了？何时……

（扮：《侍魂》之橘右京，天津　妖月　「乱P」：★★★★）









看来来自重庆江津的你们要霸占我（S·P）的“势力”啦，再不转型可别总想在大家“乱舞”了！（扮：《KOF》系列人物，
草雉京、椎拳崇：刘金华扮，“大蛇雉”练成否？
八神庵、哈迪兰：李俊扮，个子够高，需要增肥。
特瑞、古洛巴：陈谆扮，样子颇颓废哦。
克里斯：李娜扮，你能将大蛇“召唤”出来吗？
KING：李韩娟扮，很有些大姐风范。
镇元斋、蔡宝健：易林扮，数你最淘气了。
坂崎琢磨、大门五郎：刘俊扮，你真的不冷吗？
罗伯特、金家藩：邹延扮，看来你是LEADER了？
坂崎尤莉、玛莉：龚秀华扮，两个迥然不同的人物却由你一人扮。
平均乱P：★★★☆）


⑭

去年12月刚刚见面，这次你又来了。你怀疑那扮草雉的可不是我，且事前也互不认识哦。哈哈还带来了你老姐！⑫扮：不知火舞，宜宾Z·C·Y ⑬扮：克里斯，宜宾SAURO ⑭扮：舞和服版VS忍服版Z·C·Y VS SAURO ⑮扮：神崎堇《樱大战》Z·C·Y ⑯扮：舞 SAURO ⑰扮：梅小路葵《VR战士II》宜宾 邓元媛 平均乱P：★★★★）


⑮


⑯


⑰


⑬


⑫

Special 特報 Report!

速报！

深深感动人心的两个小时

揭开铃木裕最新作品面纱



「莎木」●对应机种：● SEGA ●预定明年春季发售●价格未定● FREE（全反射视点型娱乐）

自从游戏的标题发表以来，铃木裕的最新作品“莎木”便一直包着神秘面纱。莎木拥有超越想像的游戏规模、以即时CG绘制的极致影像，并且将这两点融合成全新的游戏风格“FREE”。玩家千万不要错过了这次的报导喔！



「莎木」最大的特征便是

"FREE"是超越RPG的一种全新游戏风格。它撷取了Full Reactive Eyes Entertainment（全反射视点型娱乐）的每个单字的头一个字母而命名。对于这种新游戏风格，铃木先生如此说："将它与以往的游戏比较，除了限制相当少之外，还能让玩家自由轻松地进行游戏。它不会令人觉得烦腻，能够在非常宽阔的情况下，将游戏进行下去。我从很久以前，便想要制作这样的东西。即使十岁的小朋友也可以毫无问题地游戏，超越世代与国籍的限制，让全世界的人们都对它的主题产生认同感，经历另一种不同人生的感觉。我的原本想法是'我想将一个完整的世界交到玩家的手中'。一个超越游戏范畴的宽广世界，即将在我们的眼前出现了。



↑魔都香港也是"莎木"的舞台之一。沉浸在夕阳中的九龙城是最能够象徵本作规模的一个都市。内部隐藏着各种事物的巨大城市中，存在着各种的纠结，仿佛在拒绝不相关的人进入……

我想要创造的东西是现实

解谜篇

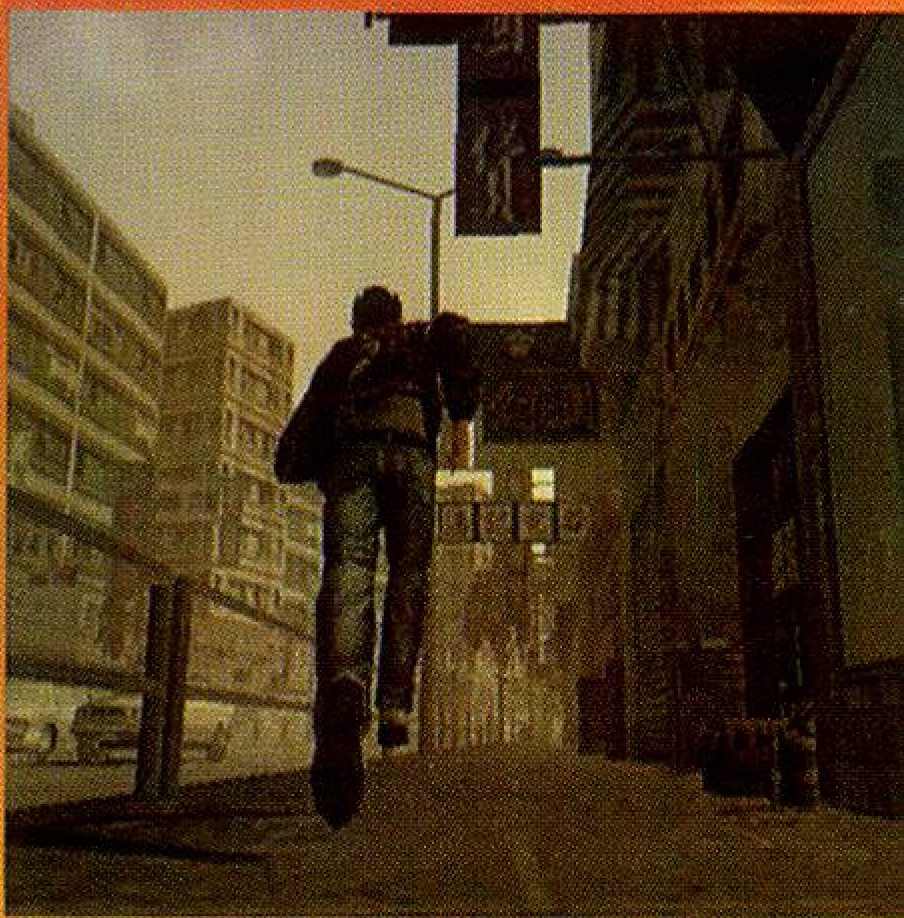
现实的世界存在于这里，这就是FREE的真正涵义！

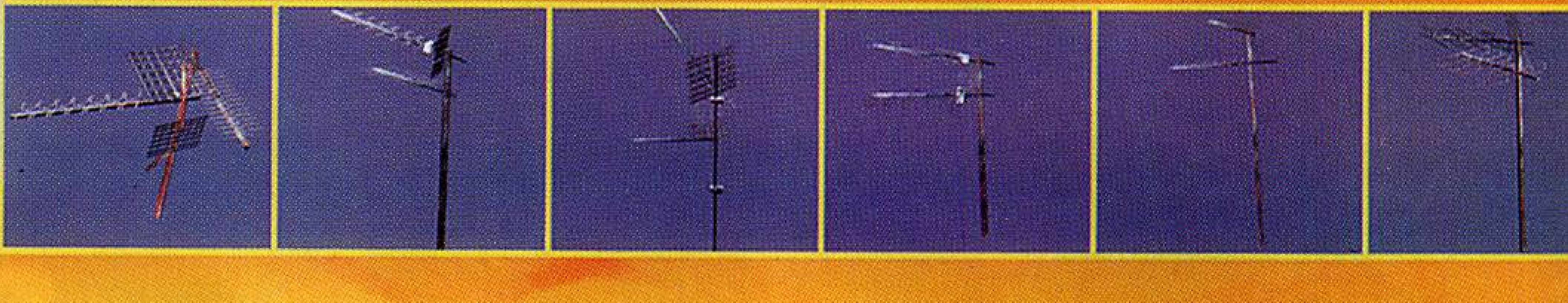
游戏中有大量能制作精良的道具和物品展示给大家，它们到底象征着什么意义呢？这个谜底就在这里。在"莎木"所设计的巨大世界空间里，不单单只是宽广而已，甚至连细部的制作也异常引人注意。此处举出的天线，就足以说明这一特点。耸立着天线的宽广街道完整地重现在玩家的面前……。透过如此无边无际的作业成果，让游戏主角活动的世界充满了说服力，甚至进而产生出有如现实世界一般的错觉。在这款作品中，果然存在着另外一个真实的"世界"！



↑游戏主角居住的市镇位于横须贺附近。这些让人怀念的街道景色是RPG游戏的背景，但它的影像却又能够产生出实际存在的那种逼真度……。天线、电线杆、商店的招牌及邮筒样样齐备……。玩家可以如同在现实生活一般，将它们当成路标来展开行动。

↓这里是风貌与横须贺截然不同的香港街道。玩家只要从街道的外观，便可以判断自己身处于不同的国度。本作中仿佛存在着另外一个完整的世界，里面有无限的可能性等待着玩家们前来探索。





它那巨大宽广的游戏空间！

耗费三年的岁月才创造出来的世界

足以代表SEGA公司的头号开发者铃木裕先生，花费了三年的岁月才以本作向RPG游戏挑战。1996年时，正当集所有玩家期待于一身的“VR战士3”进行开发的，本作的企划案便已经秘密地在AM2研的内部展开了。为了构筑起它的世界观，所以利用数量惊人的图像板进行制作，并且藉此确立了作品的方向性。它的开发代号为“Project Berkley”。而这个代号所代表的意义，就是铃木裕先生的超重量级作品。不过到了今天这个阶段，我们终于可以窥见它脱下神秘面纱之后的真正面貌了。

这次推出的作品，可说实现了铃木裕先生“构筑一个庞大世界”的目标。换句话说，就是将现实世界重现在玩家的面前。虽然嘴巴上说起来简单，不过就一款游戏而言，想要将我们平常十分熟悉的物件重现在眼前，其实是非常困难的工作。以往的游戏大多都采用将它们简单化或记号化的方式。不管是简略化的城堡、利用仿真效果表现出的3D空间、经过变形的登场人物皆是如此。对于以往的RPG采用如此形式化的表现方式，让人不由得产生疑问。而铃木裕先生便从这一点切入，并且紧接着完成了一个无边无际的巨大世界。以往从没有任何开发者挑战过的“理所当然”，居然变成了铃木裕先生的出发点。当玩家们亲眼见到他所创造出来的世界后，绝对会因而不由自主地摒息凝视哦！



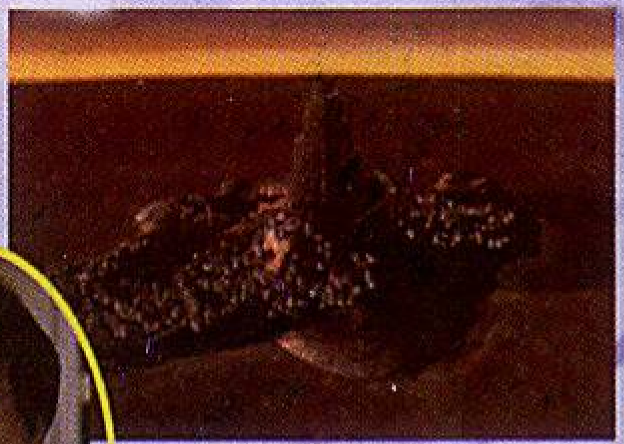
PLAYBACK CHECK!

去年5月21日DC发表会上展示的“巴比伦塔”是一个伏笔吗！？

在去年的5月21日的Dreamcast发表会上，“巴比伦塔”跟“入交先生”的示范影片一同公开在玩家们的面前。由三名开发人员在十天内完成的这段示范影片，跟“莎木”九龙城的模样十分相似。三年的时间究竟会完成怎样惊人的作品呢？



←从上方观察，巨大城堡的周围建有无数房屋。只需十个工作天，便能完成这样的东西。

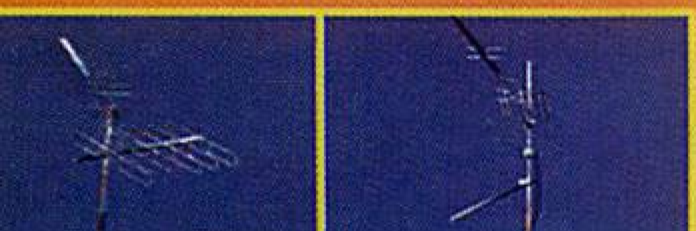


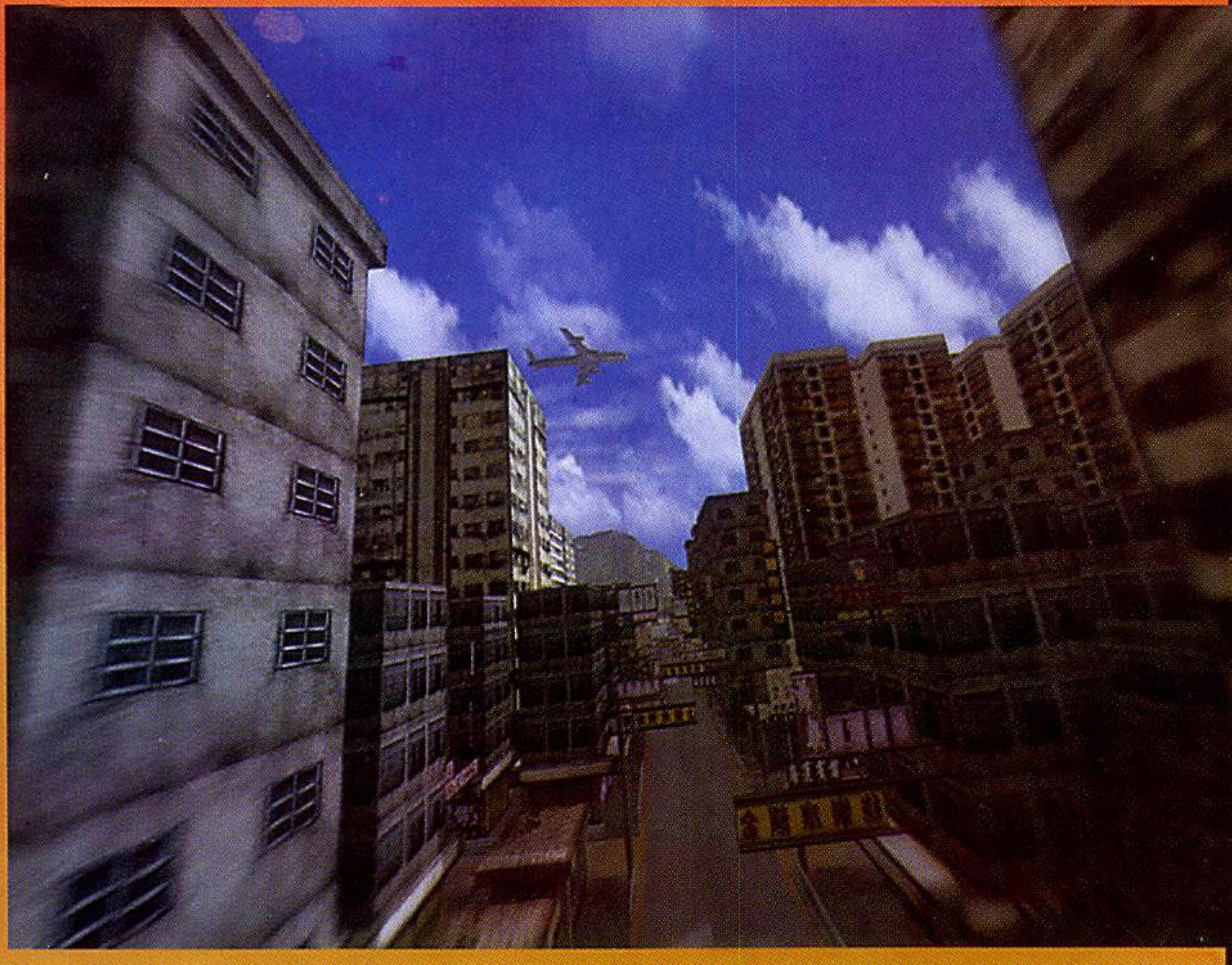


↑→从远处看过去，它是这样一座巨大的岛屿。接近后还能看清它的构造。在“莎木”里应该也有这样的岛屿存在吧？

并且将一个完整的世界交到玩家的手中

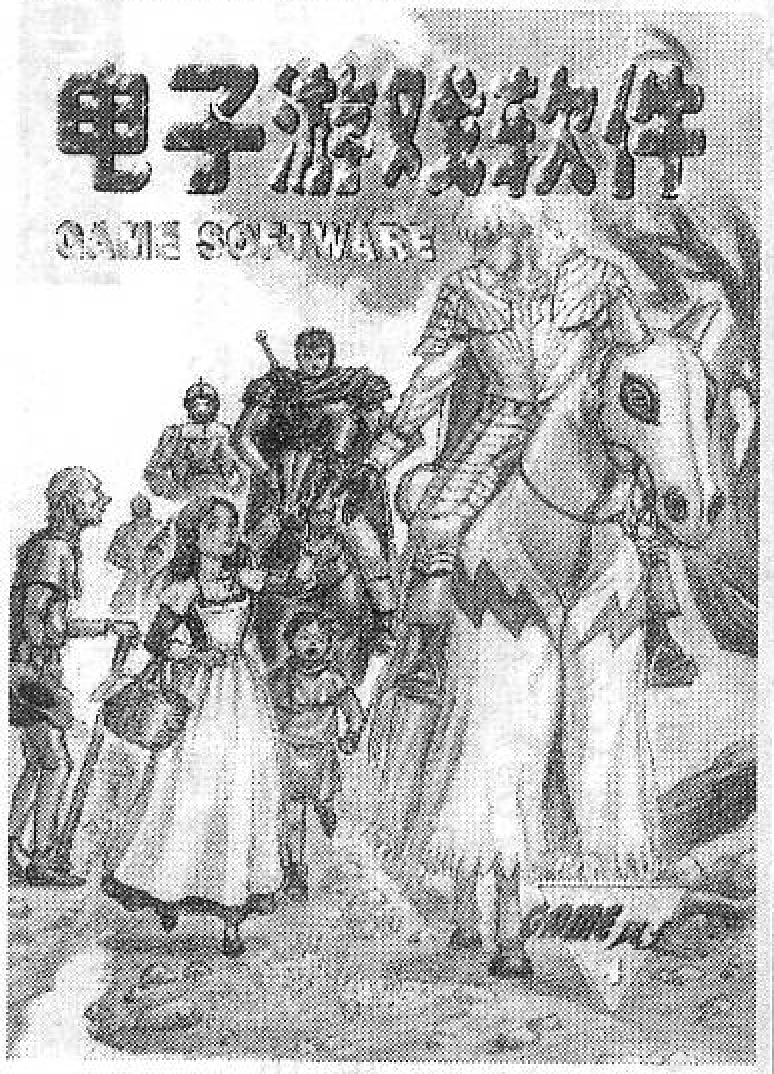
“不分年龄的乐趣、兼具简便与深度的游戏系统。制作得非常细致、让人不由自主地想继续看下去的逼真世界，几乎可以被称为现实的空间。像这些东西都是我想要创造出来的”。关于铃木裕先生这样的“心意”，只要稍微看看“莎木”的游戏舞台，相信所有的人都能够马上理解。但是单单创造出逼真的世界，，铃木裕先生仍然不觉得满足。他还想要“给予玩家具备强烈思考性的体验与故事”。没错！千万别忘记这也是本作中的重要部分。如果倒过来说，开发者正是为了要引发玩家的种种感动，才会构筑出如此规模的世界。站在巨大世界的前面，不知道各位的眼睛将会看见怎么样的景象？





↑这是日本人也十分熟悉的香港街景。在这座号称拥有百万夜景的亚洲都市中，四处挂满招牌的闹市让人留有特别深刻的印象。在“莎木”这款作品中，不但香港的楼房都跟现实中毫无差距，甚至连细节的部份也十分缜密。实在让人折服！

99·4期(总第57期)目录



本刊编委会委员名单

主　任:吴文虎　清华大学教授
副主任:钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员:陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若　主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
彩页美编:王跃
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

迈向五周年

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 3
中国电玩榜 …… 10

游戏研究所

最终幻想Ⅷ(PS) …… 14
勇者斗恶龙·怪兽篇(GB) …… 21
雷盖亚传说(PS) …… 24
街头霸王 ZERO3(PS) …… 26
天诛(PS) …… 28

每夜一游

小龙斯派罗(PS) …… 54
神秘的约柜(PS) …… 55

攻略人行道

最终幻想Ⅷ(PS) …… 45
寂静岭(PS) …… 47
幻想水浒传Ⅱ(PS) …… 50

三栖人

少女情怀总是诗——浅谈少女游戏及漫画、动画(下) …… 42

科普园地

游戏文化浅研(4)——形式与内涵 …… 56

格斗天书

《饿狼传说 WILD AMBITION》 …… 34
《KOF'98》超杀特性分析 …… 37
《热斗96格斗之王》(GB) …… 38
《街霸ZERO2》 …… 39
《月华剑士》连续技 …… 40
格斗之王风云录之莉安娜 …… 41

目　录

秘技天地

秘技偏方 ……64

街机仔

天师道场 ……57
《合金弹头 2》攻关技巧(2) 等 ……58

游戏点评

GAME BAR ……76

闯关族的家

闯关族的家 ……67
龙哥热线 ……74
大墙画廊 ……72

彩版目录

封面: 剑风传奇
封三: 《幕末浪漫 2》之黄龙
插 2、3: 《任性的桃天使 2》(PS)
插 4、5: 乱舞势力特别版之缱绻作品 13 号(A)
插 6－8: 《莎木》(DC)
插 9－15: 互重郎列传
插 16、17(中插): 篮球飞人
插 18、19: 大墙画廊　彩版 VOL.27—领悟
插 20、21: 玩具总动员之贺年状搜查令再聚 99
插 22: 乱舞势力特别版之缱绻作品 12 号(B)
插 23: 饿狼风云录之安迪
插 24: 费晓琳画稿之《耀眼的闲丸》
插 25－27: 《纵情跳跃 2》(PS)
插 28、29: 《拉米乐队》(PS)
插 30、31: 《极限运动之职业滑雪者》(PS)
插 32: 游戏研究所之《恶魔城》(SS)

备忘录:

●3月 19至 21日，日本东京春季展，本刊记者应邀赴日作详细报道。3月 2日索尼正式公布 PS2 消息。本刊记者将采访索尼公司制作部负责人。
●3月 11日，《MAGIC 地带》正式发售。祖国山河一片红!
●图书收藏行动延期至 4月 30日结束。304面《收藏纪念版》免费赠送!
●游戏秘技系列丛书第三弹《99秘技宝典》汇集 PS、SS 从 94年至 99年 2月近 2000条秘技，及 GAME BOY 秘技，4月下旬出版。
●《创刊五周年纪念特辑》5月底推出。16万元大奖真诚回馈读者。

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。
②到当地邮局汇款至“北京 6129 信箱”收款人:发行部　邮编:100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数,字迹工整。
④邮购请在汇单上写明读者详址(单位应有街道名称)、邮编。如可能勿用校址。

邮购信息

书名	价格
★《五周年纪念特辑》	·23.50 元
★《MAGIC 地带》	·25.40 元
★《'99 秘技宝典》	·20.00 元
★《98 上半年合订本》	·29.00 元
★《98 下半年合订本》	·29.00 元
★《都市流行》(秋季版)	·20.80 元
★《GAME BOY 特辑》(修订本)	·15.00 元

(以上价格含挂号费 1 元)

凡邮购以上图书者均赠送《大墙读本三·三栖人》、《大墙读本四·原画设定》、新编 128 面《大墙读本六·游戏阶梯教室》及《风云》或《无尽的宿命》四开招贴一张(以上赠品每本书任选一种。)

99 年杂志每期 8.40 元，全年共 100.80 元。按月或按季邮购都可以,无赠品(邮资免取)。

98 年全年杂志均已售完,请勿邮购。

注:《大墙读本一·龙哥热线》、《大墙读本二·秘技宝典》、《大墙读本五·秘技宝典 2》均已送完,致歉!

邮购详情请参看本期第 71 页广告。

邮购信息



娱乐 AMUSEMENT

E3 和 TGS 开幕前夕特别报导 本刊将派记者出席业界“两会”

本刊讯 游戏业界最盛大的两个展览会“东京游戏展”(TOKYO GAME SHOW)和“E3”(Electronic Entertainment Expo)将分别在 3 月和 5 月召开,这两个展览会是世界最大的数字娱乐展览会,也是各游戏厂商最重视的游戏展。本刊曾两次派记者参加 E3,但从未参加过“TGS”,今年本刊将分别派记者参加“两会”,并应 SONY 公司邀请首次对日本游戏公司总部进行访问,届时双方将就 SCEI 进入中国市场的途径、中国市场的现状进行讨论,还会就中国电玩迷关心的问题采访 SECI 相关高层人士。

99 年春季第六届“TGS”定于 3 月 19 日至 21 日在日本千叶县幕张展览中心召开,由于出版周期的限制,不能在本月就进行实况报导,下面先将大会概况介绍给大家。本次“TGS”吸引了 82 家会社参展,共设 1530 个展位,分别有游戏公司、出版社、PC 游戏公司等等,是历届以来规模最大的一次。展会上预定展出的游戏总共有 333 款,包括 PS—160、GB—36、WS—35、WINDOWS—33、DC—28、N64—11、SS—8、MACINTOSH—2、NGP—1、其它—19;按类别分的话,则分为 SLG—82、RPG—46、ACT—42、AVG—33、RAC—19、SPG—18、PUZ—17、STG—14、ETC—65。

“TGS”是世界上最大的游戏展览会,展会上无疑将展出个厂商最新的游戏作品,以 CAPCOM 为例,在“TGS”上它将展出使用迪斯尼动画人物的 PUZ “挑战魔法方块·米奇出演”(PS,3 月 18 日发售,够绝的,展会头天发售);“トロンにコブン”(PS);“ダンジョンズ&ドラゴンズ コレクション”(SS,龙与地下城);“パワ スト ン”(DC,能量宝石);“MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES”(DC,TGS 之后马上发售,3 月 25 日);“ストリ トファイタ ZERO3”(DC,街霸 ZERO 3);“バイオハザ ド 2”(PC 版,生物危机 2,想必会令 PC 迷欣喜若狂的);其他公司会拿什么样的作品出展,请在下期“TGS”直击报导中详细收看。

今年“E3”预定 5 月 12—15 日在洛杉矶召开,其中 12—14 日将召开各种会议和研讨会,13—15 日为对公众展览的日子。IDSA 的董事长 Douglas Lowenstein 透露:这次“E3”不但会展出全新的软件,还会展出新的 PC 和家用游戏机硬件,以及相关的 INTERNET 技术。记者相信这里面会包括即将在美国发售的 DC 主机。“E3”最有价值的就是各种研讨会,今年的“E3 '99”将召开 6 个研讨会,内容大致包括:了解软件交易市场发展趋势(Understanding Software Development Deals)、建立游戏的名牌战略(Building Brand Strategies in Interactive Entertainment)、人工智能和玩游戏(Artificial Intelligence and Gameplay)、因特网上的游戏软件市场与发行(The Internet for Marketing and Distribution)、建立与游戏消费群的密切联系(Creating Powerful Public Relations for Interactive Titles)、最新发展动态(Late – Breaking Session);会议所涉及的领域包括:销售(Marketing)、游戏开发(Game Development)、游戏发行(Development Issues)、商业趋势和研究(Business Trends/Research)、网络娱乐(On – Line Entertainment)。哇——,请各位读者想象一下,这些研讨会对游戏业乃至全世界的影响有多大。仅从这里就能看出,我国的游戏业相差的不仅仅是经验和金钱,我们差得太远了,想赶上必须先努力学习。

距离“E3”召开的日子似乎还较远,但驻美国特约记者叶展已经报名了,这次他不但会从“E3”现场发回报导,而且还会参加专为记者举办的新闻发布会,直接面对业界诸多“大佬”,大家可以想象精彩的实况报导在等待着我们,本刊预计会在 7 月的杂志上刊登,请大家留意收看。

事件 EVENT

第三届 CESA 软件投票活动举行 以振兴和发展电脑娱乐为己任

本刊讯 一年一度的“CESA 大奖”目前正在召开,这是日本电脑娱乐软件协会(CESA)所举办的年度游戏软件评奖活动。

参加评选的游戏为 98 年 1 月 1 日至 12 月 31 日之间推出的游戏,共有 78 家公司的 322 款参选,其中包括 PS—201、SS—63、W95—22、N64—16、GB—15、DC—7、MACINTOSH—2、NEO·GEO—2、W95 与 MACINTOSH 兼用—4;奖项分为大奖 1 名、优秀奖若干、部门奖 5 名(分别为程序、剧本、图像、音乐、角色)、审查员特别奖若干。

评奖者分为厂商和游戏者两部分,游戏者可以寄信投票、在“东京游戏展”特设投票点投票、也可以通过国际互联网投票(网址为:www.cesa.co.jp)。

“CESA 大奖”是全世界最大的电视游戏软件大奖,代表全世界最高水平。记者分析:今年大奖的归属将在“塞尔达 64·时之笛”和“生物危机 2”中产生,究竟花落谁家,请各位静待佳音。

硬件 HARDWARE 世界上第一部真正意义上的128位机诞生

本刊讯　3月2日,SCEI向全世界宣布:PS后继机种已经由SCEI和日本东芝公司合作开发,并且在公司的主页上(www.scei.co.jp)详细公布了新主机的技术数据。本刊随后打电话向日本SCEI公司询问此事,得到该公司负责人的肯定。当晚,日本各大媒体对此事进行了全面的报导,有些电台和电视台甚至终止正在播出的节目,插播SCEI发布新主机的消息。至此,传闻已久的PS2终于展露在世人的面前了,但主机的正式名称未定,目前SCEI仅以"次世代PS"(即下一代PS的意思)来描绘它。

这部主机采用东芝公司最新研制的128位CPU"EMOTION ENGINE"(简称EE,情感引擎)做主CPU,可以对数量庞大的多媒体数据进行高速处理,拥有处理大量polygon的能力和进行MPEG2解码(即可以看DVD),浮点运算能力达到6.2GFLOPS,采用最先进的0.18微米的制作工艺,同时也是民用领域第一个真正意义上的128位CPU。搭载了DRAM的图形处理芯片具有强大的处理能力,最多在一秒钟内可以处理7500万个polygon(指不附带任何效果时,加载各种处理效果时也能达到2000万个polygon/秒),可以生成与CG电影媲美的3DCG。使用这块芯片所生成的图像不但可以对应现在和将来的高清晰电视,而且还可以直接用电脑显示器,最高解析度可达1280×1024点。

这部主机不但可以使用将来开发的专用软件,而且也可以使用PS的软件。为了达到与PS的兼容,SCEI与LSI logic公司合作开发了一个专用I/O处理器。该处理器是在PS用的CPU基础上改进而成,可以100%兼容现有的PS软件。同时,主机采用电脑业中通用的USB和IEEE1394界面标准,可以轻松地实现与各种民用电脑进行数据交换。目前公布的新主机软件存储媒体为CD-ROM和DVD,将来会不会出现硬盘之类的媒体,现在还没有消息。

SCEI没有公布新主机预定的发售日和预售价,但在3月1日的"日经新闻"对新主机的"抢先"报导中猜测:新主机将在2000年3月之前发售,按照PⅢ电脑的性能价格比推算,新主机的价格会在100000日元(约合人民币7000元)以内,但到发售之日应远低于这个价格。另据其他未经证实的消息称:PS2的价格会在50000日元(约合人民币3500元)一下。而来自美国方面的消息称:SCE OF AMERICAN会在99年9月在美国推出PS2,售价也有两种说法,一说在850美元以下,一说为300美元。从日本和美国的两种截然不同的价格传说中可以看出,一种倾向于相信高价发售(100000日元和850美元),另一种则相信会以正常价格发售(50000日元和300美元以下)。目前发售日和售价仅仅停留在猜测的阶段,我们只能拭目以待。

主机的大致数据列表在本期刊出,由于详细技术数据很多,本刊将在下期专门撰文介绍,望读者留意收看。

CPU　128位"Emotion Engine"
　时钟频率:300MHz
　高速缓存　命令:16KB、数据:8KB+16KB(SP)
　主内存　Direct RDRAM
内存容量　32MB
　内存总线带宽:3.2GB(GIGA BYTE)/秒
　协处理器　FPU
　(浮点乘法累加器×1、浮点除法器×1)
　矢量运算单位　VU0+VU1
　(浮点乘法累加器×9、浮点除法器×3)
　浮点运算性能:6.2GFLOPS/秒
　3DCG坐标运算性能:6600万polygon/秒
　压缩图像解码:MPEG2

图形芯片　"Graphics Synthesizer"
　时钟频率:150MHz
　DRAM总线带宽:48GB(GIGA BYTE)/秒
　DRAM总线宽:2560bit
　象素构成　RGB:Alpha:Z-Buffer(24:8:32)
　最大描画性能:7500万polygon/秒

声音处理　SPU2+CPU
　同时发声数　ADPCM:48路(SPU2)+软件音源
　采样频率:44.1/48KHz

IOP　I/O处理器
　CPU核心:PS CPU
　时钟频率:33.8/37.5MHz
　Sub-BUS:32bit
　输入输出:IEEE1394,USB
　通信接口:对应PC-Card(PCMCIA)

媒体　CD-ROM/DVD-ROM

杂谈 TALKING 业界对PS2反响强烈 多家厂商预备加入新主机

本刊讯　自从3月2日SCEI公布了PS2的详细资料后,业界产生了极大的振动,很多业内人士纷纷发表看法。

在SCEI的新闻发布会上,展示了一些关于PS2的效果演示,其中包括一些多边形效果的画面,展示了令人惊叹的3DCG效果。最以人瞩目的是SCEI、SQUARE、NAMCO所展示的四部游戏的画面,其中包括"FF8"中的CG片断、"FF9"人物头像、"R4"篇头CG、"GT赛车2"的CG,这些看上去同CG电影差别不大的片断,据称都是由PS2即时演算生成的画面。

已经表明加入PS2的厂商有SQUARE、NAMCO、FROM SOFT、HUDSON,其中HUDSON将要给PS2开发一款类似于"终结者2"的游戏,有很高的分辨率和华丽的特效。你可以乘坐火箭往返于地球和月球之间;而FROM SOFT在PS制作的"ARMORED CORE"(装甲核心)系列三部作品,移植高居PS游戏榜首;另有消息称:SQUARE正在开发PS2版的"超时空之钥2"。

一位来自日本业界的高层人士在会后说:"我们都很激动,这肯定是最好的,也是别人无法仿效的,但在实际中能否真的能达到那样的效果呢?"

还有人说:"PS软件在主机发售五年之后,才完全成熟,相信PS2也要用这么长的时间。最初的PS2游戏肯定不会达到所展示的DEMO那样的效果,因为那只是一小段而已,整个都作成那样,目前还不太可能。"

有人相信,如果PS2这次成功了,将会使家用游戏机象当年的录像机一样的时尚家用电器。当然PS2是这种时尚的标准。

特报 SCOOP

意料之中，“FF8”热卖 创出当天销售最好成绩

本刊讯 本刊上期已经报导了 SQUARE 的 PS 大作“FF8”预定量超过了 100 万份，这个数字在 2 月 11 日正式发售日前又增加了一倍，足足超过了 200 万份。

在发售前一天的晚上，很多游戏专卖店的门前坐满了彻夜等待的游戏迷，而发售日当天则更是人头攒动，争相领取自己在店中预定的“FF8”。由于 SQUARE 为这次发售所作的准备很充足，所以没有发生供货不足的情况，很多店中整个货架上摆放的都是白色封面的“FF8”。据日本各专卖店的统计，预定的 200 万份几乎在当天就被取走，再加上零售，当天“FF8”的销量就超过了 218 万份，创下游戏软件发售当天的最高销量。而在“FAMI 通”上显示，“FF8”在 2 月 14 日销量已经超过了 250 万份，这个数字超过了 98 年发售的任何一款软件的全年销量。另有未经证实的消息称“FF8”一周销量超过了 300 万份，看来超过前作“FF7”全世界销量 600 万份的纪录是不成问题的。

与“FF8”狂热相对应，很多人是 PS 主机与“FF8”一起购买的，大作带动主机销量的说法得到进一步证实。据有关资料显示：在“FF8”销售的当周，PS 及其相关软件在日本游戏市场中占有 89.6% 的销售份额，而竞争对手 SEGA 仅占了 0.7% 的市场销售份额。

特报 SCOOP

BANDAI 如期发售 WS 但势头似乎并不容乐观

本刊讯 BANDAI 公司在 3 月 4 日如期推出了该公司的新型掌机“神奇遨游”（WONDER SWAN），同时发售的软件有“GUNPEY”和“陆行鸟之不思议的迷宫 WS 版”两款游戏。

由于当日在秋叶原的前 500 名购买主机者可以得到一根特制的带子（可以将主机挂在脖子上），所以购买主机的气氛还算热烈。除了同时推出的两款游戏外，BANDAI 还特设了“超级机器人大战·简洁版”、“狂热节拍 WS 版”、“SD 高达”三款游戏供游戏者试玩。另外，如果参加“GUNPEY”对战获胜的话，还可以得到一个 WS 主机的全方位手册。

“神奇遨游”的发售是在 SCEI 的流通渠道中进行的，BANDAI 曾希望当天能售出 40 万台，但这个目标显然没有达到。看来无论是 SNK 的 NGP，还是 BANDAI 的 WS，要想与强大的任天堂嘴里夺食，不是那么容易的。

其实 BANDAI 的 WS 还是很有特点的，它可以记录使用者的资料，如姓名、生日、血型等，这些资料在将来推出的游戏中会对进程和结局产生影响；横竖两用的设计理念也很新颖；据称，WS 是已故的“GB 之父”横井军平理想的掌机，但他由于车祸过世，没能看到 WS 变为商品。这次 BANDAI 将横井的理想附诸实践，并对 WS 的画质、电池寿命、便携性、重量、价格都非常自信。另据 BANDAI 的事业部长大下称：彩色 WS 肯定会在不久的将来推出。

外设 ACCESSORY

记忆卡变成小媒人 PS 与街机连用！

本刊讯 目前在日本红透半边天的街机游戏，如今又有了全新的玩法，通过 PS 的记忆卡实现数据传递。

KONAMI 在 PS 上推出的舞蹈类热作“DANCE DANCE REVOLUTION”（DDR）可以通过记忆卡与该游戏的街机版“DDR 2nd MIX/LINK”互换数据。该街机的筐体上设置了 PS 记忆卡的插槽，游戏者可以将在家中存储的数据输进街机中，将通常所不具备的隐藏要素玩出来；相反在家中也可以玩到从街机厅中得到的隐藏游戏数据。

“DDR”的街机版为了照顾家用机的游戏画面，采用了与 PS 相同的解析度，显示屏也不大，虽然同众多街机游戏比，效果有差距，但揭开了家用机走向游戏中心的序幕。相信不久的将来，类似互换游戏将大为流行。

外设 ACCESSORY

世嘉方便上网条件 DC 硬盘和可视电话正在开发

本刊讯 网迷们都知道，用游戏机上网除对战和浏览之外，难以发挥其它功能，原因就在于家用游戏机没有硬盘或其它存储设备，难以下载文件和信件。日前，世嘉的会长大川功表示：DC 专用的硬盘和可视电话设备正在开发之中。

硬盘的容量为 1GB，作用不用多说；可视电话则通过麦克风与摄像头，可以让 DC 的拥有者足不出户就能与朋友相见，并且可以同时播打多个电话。

另外，世嘉于 2 月 9 日发布了 DC 专用网络电视（Web TV）所使用的终端器，通过该终端器和专用 GD－ROM，使连接到 INTERNET 上专门站点的 DC 用户能够收看网络电视。世嘉目前决定在今年春季开始网络电视的服务。

世嘉此举无疑为 DC 的网络特性增加了诱人的因素，同时也拓宽了家用主机的网络前景。

杂谈 TALKING

噩梦惊醒方恨晚 游戏业饱尝盗版之痛

本刊讯 本刊上期刚刚讨论过关于国内盗版的事情，现在看看实际的数据吧。近日，由 Interactive Digital Software Association（IDSA）所搞的一次调查表明，98 年电子娱乐产业方面在盗版软件的侵害下，全世界共损失了约 32 亿美元！

根据专业调查公司 NPD Group 的调查，98 年全球电子娱乐产业在软件方面的销售额约为 63 亿美元，也就是说盗版软件造成的损失占正版销售额的一半。

在 IDSA 的调查结果中有一部分来自国际知识产权同盟（IIPA）的报告，在 IIPA 登录的 58 个国家之中，盗版制品占中国娱乐软件市场的 95% 以上，在娱乐软件方面造成的损失约 14 亿 2000 万美元。另外大量出品盗版游戏制品的还有俄罗斯、墨西哥、中国香港等。

IDSA 的董事长 Douglas Lowenstein 对此表示：「这次发表的损失总数还不包括在线损失，如果全算上的话，肯定不止翻倍。」他还表示对这样的事情应该给予很大程度的重视，并积极采取措施以减少和制止此类事情发生。

看到中国在这里出演了令人尴尬的角色，心里真不是滋味，虽然自己也脱不了干系，但希望不要大棒打到头上时，事情才会改变。

特报 SCOOP

掌机大战进入白热阶段 SCEI 与 NAMCO 决定加入彩色 NGP

本刊讯 本刊上期已经报导过 SNK 公司为了进一步加强该公司去年推出的新型掌机 NGP 的实力，决定在 3 月 19 日推出彩色版 NGP。

自从 NGP 推出以来，一直没有大手的厂商加盟，使主机的销售情况不理想，本次 SNK 能够请到象 SCEI 和 NAMCO 这样的大厂为其助阵，再加上彩色的诱惑，境况会相对好过一些。

在被记者问到加入的理由时，SCEI 的负责人直言不讳地说：为了通过开发彩色 NGP 软件而对彩色手掌机的特征与性能进行研究。同时 SCEI 也认为彩色 NGP 的性能与将来性在目前发售的主机中是很有魅力的，所以会考虑把 PS 发售 4 年多来的软件，挑选适当的进行移植。SCEI 目前还不肯透露为 NGP 做什么软件，但普遍认为首批将有“I.Q 方块”和“波波罗克皇族”。当被问及 NGP 与世嘉 DC 的亲密关系 SCEI 是否介意时，负责人笑着说“我不能回答你这个问题”，并且表示 SCEI 没有考虑过 NGP 与 PS 连接的问题。

没有参与家用主机竞争的 NAMCO 则回答得很明确：因为 SNK 邀请我们加入，所以就加入了。关于 NAMCO 软件的移植、开发和发售都由 SNK 来担当，换句话说，就是 SNK 得到在彩色 NGP 上移植 NAMCO 游戏的特许。首批制作的软件包括“PAC－MAN”和“FAMISTAR”（著名棒球游戏）两款，发售日未定。

新闻分析

平地响惊雷，SCEI的野望！

文/PINSER

早在97年由SEGA公司开始制作新主机DC(当时还称为“黑带”)之时，新一轮的家用主机大战就揭开了序幕，98年底DC发售，家用主机进入了新纪元。然而与世嘉在主机发售前施放大量烟幕的做法相反，SCEI一直保持沉默，不论是令人吃惊的DC乃128位传言时，还是DC发售时，外界没有一点点关于PS后继机种的确切消息，哪怕是一丝捕风捉影的消息，大家也能看出来那完全是猜测的，虽然不见得不对，但也没有实际作用，游戏迷甚至不知道SCEI到底有没有在开发新主机。全世界所有的游戏迷都等着这一天，静静地等着这一天，等着SCEI揭开新主机神秘面纱的这一天……

终于，PS的后继机种象一声惊雷，向全世界宣告：我来了！

这一天是1999年3月2日。

面对详实的技术资料，初次看到的人都感到惊讶，虽然这些出自SCEI官方网站的数据不容人怀疑，但PS2的强大的确出乎所有人的意料。单单从SCEI公布的技术数据来看，PS2足以将市面上所有的家用主机、街机、最新型的电脑通通一棒子打死。SCEI对PS2的投资总额早已超过了1000亿日元(约合70亿人民币)，其中开发费用就超过100亿日元(约合人民币7亿元)，它仅仅想要统治游戏界吗？我们试着分析一下。

首先，SCEI肯定是以击垮游戏界其他对手为目的的。98年底，PS在全世界的产量就超过了5000万台，软件量超过3000个。PS的成绩和口碑都相当好，不但游戏者认可，而且广大软件商也更愿意为PS作游戏，给了PS2很好的基础。SCEI从PC机向下兼容的成功经验中得到启示，赋予了PS2兼容PS软件的能力，尽管这样明显增加了主机成本，但得到的好处也同样明显：PS2不存在刚上市时期的软件真空期，通过现有甚至更新PS软件的支持，再把PS主机停产，切断旧主机的货源，可以使主机的销量迅速提升，这个速度是以前任何一种新主机难以达到的。SCEI只要解决主机售价和新软件开发的问题，就能轻易击败现有的对手——N64和DC。从目前得到的消息看，SQUARE和NAMCO这两个PS支柱厂商、SCEI的良好伙伴已经明确表示将全力支持PS2，并正在制作超级大作，新软件似乎问题不大。那么，关键就要看主机的售价了。现在有两种关于PS2售价的消息，一种很高，另一种正常，以SCEI的资力来看，笔者倾向相信后者。SCEI并不缺钱，仅圣诞期间PS(包括软件)在美国的销售额就达到了10亿美元，如果打价格战的话，游戏界只有98年大赚其钱的任天堂可以与之抗衡。

其次，SCEI这次其实也瞄准了被WINTEL联盟所把持的家用电脑界。DC的设计概念中有一项很引人注目，那就是使用在现代电脑中最重要的网络功能。用DC可以上网对战，也可以浏览INTERNET网页，于是就有人说游戏机在向电脑靠拢。其实电脑与DC的分别还是很大，主要就体现在所使用的配件不统一上，电脑还是电脑，DC还是DC，谁也不会被谁吃掉。而这次PS2不但在游戏效果上彻底超过了电脑，并且使用了PCMCIA标准的通信端口，可以直接使用笔记本电脑用的MODEM上网。再加上PS2接驳电脑显示器的能力，谁能保证将来人们在电脑屏幕中看到的不是PS2的游戏和通过PS2主机浏览到的网页呢。此外，SCEI此次与东芝合作开发的128位CPU，不想仅仅用于游戏机，也想在电脑界中夺取一部分市场，打破美国人在电脑CPU方面的垄断。虽然，PS2是不可能取代电脑的，但抢夺这一部分市场，可能性还是有的。SCEI的目的是使PS2在将来成为象电脑一样的生活必需品，而不仅仅是用来娱乐的机器。

与SEGA不同，SCEI给人的感觉不是在拼命，而是镇压。

事件 EVENT

SCEI与东芝合作设厂 “次世代PS”舰队启动

本刊讯 为了配合新主机的生产，SCEI将在最近分别独立和与东芝合作设立两家新公司，生产0.18微米工艺的电脑芯片。

由SCEI独资的公司将设立在长崎县谏早市，预定在4月正式设立。新公司的名称还未定，以生产搭载DRAM的图形处理芯片“Graphics Synthesizer”为目的，目前的计划是到2000春天在8英寸的硅片生产线上以月产10000枚的规模开始运作，为此公司SCEI投资了700亿日元(约合人民币49亿元)。

另外，由于SCEI的新主机使用了与东芝公司共同开发的新型128位CPU，所以双方为使主机能早日上市，同样预定在4月由双方共同出资，在大分县大分市设立一家制作128位CPU“Emotion Engine”的工厂，新工厂名称未定，预计从今年秋天开始在8英寸的硅片生产线上以月产10000枚的规模开始运作。SCEI在新工厂中占49%的股份，东芝占51%，工厂使用东芝大分工厂的“绿屋”作厂房，0.18～0.15微米制造工艺的新型制造设备由SCEI提供，为此SCEI投资500亿日元(约合人民币35亿元)。

SCEI和东芝公司声称：“次世代PS”是在全世界产量5000万台的PS市场基础上的更广阔的新型电脑娱乐平台，我们设立新工厂的目的是希望能在1999年内发售新主机。

娱乐 AMUSEMENT

春季AOU展在日本召开 舞蹈类游戏称为霸主

本刊讯 2月17～18日，“AOU 1999 AMUSEMENT EXPO”在千叶县幕张展览中心举办，日本众多街机厂商参加了这次街机娱乐展览。

跳舞游戏在今年的“AOU展”中大放异彩，如KONAMI的两个在最近非常流行的跳舞游戏“Dance Dance Revolution 2ndMIX”和“Pop' n Music 2”，前者可以通过与PS记忆卡插槽相同的端口与PS进行数据交换。此外，KONAMI还展出了以节奏鼓为控制器的“狂热架子鼓”(DRUM MANIA)和光枪游戏“SILENT SCOPE”，后者是该公司在音乐舞蹈方面的又一款创新之作。CAPCOM在展会上展出了“街把3”的最新改版“街把3rd Strike Fight for the future”，此版中加入了四名新角色和一个评价对战内容的新模式。NAMCO展出了跳舞游戏“JUMPING GROOVE”和摩托车游戏“500 GP”；ATLUS展出了街机版“纵情跳跃”。

SEGA在此次的展览中重点展示了几款NAOMI的新作，包括“FLASH BEET”和“AIR LINE PILOTS”，还有将在今年出DC版的摔角游戏“GIANT GRAM～全日本职业摔角2 IN日本武道馆”，此游戏的筐体上有对应DC VM的插槽，可以同DC版进行数据交换，很有育成的乐趣。

美国电子游戏分级制度简介

本刊驻美国特约记者：叶展

电子游戏分级制度，是游戏产业发展到一定水平，社会影响达到一定程度后，为了更加规范化市场，使得业界自律，并增强消费者(特别是低年龄段消费者的家长)的信任感和安全感而产生的。

中国目前仍未有这样的分级制度出台，而且估计在近期也不会有部门从事这方面的工作。但可以预见的是随着整个游戏产业的发展壮大，分级制度作为一种规范化业界和市场的重要手段将是不可或缺的。在此介绍一下游戏业发达的美国的游戏分级制度，对将来国内有关部门进行这方面工作也会有一定借鉴作用。

制订分级制度的机构－娱乐软件分级指导委员会

娱乐软件分级指导委员会（即 Entertainment Software Rating Board，简称 ESRB)于 1994 年九月创立。值得注意的是：这个委员会不是由政府部门创办的，而是由游戏业界自发组织的。作为一个独立的委员会，ESRB 发展创建了一整套分级系统，称为 ESRB 分级系统。ESRB 分级系统是非强制性的（因为不是政府部门所制定)，标准化的，专门针对游戏的分级系统。

ESRB 分级系统的目的是为了给消费者提供关于游戏内容的简单明确的信息，使其购买时能根据自己(或子女)的年龄段作出决定。

ESRB 分级系统曾被美国国会（美国的立法机构）审定并获得好评。虽然是非强制性的分级系统，但经过几年的发展完善，目前几乎所有的游戏软件开发商和发行零售商都接受了这一分级系统。现在在美国市场上已很难找到不遵循 ESRB 系统的游戏软件。实际上 ESRB 系统已经成为美国游戏业的标准分级系统。

我们可以看出，美国的特点是一开始不是由政府出面，而是由业界根据自己的实际情况制订相应的规范，但制订的规范要获得普遍认同，还需经过市场和时间的考验。最后再经过政府或立法部门审定，树立权威性。这样做比由不太熟悉业界情况的政府部门指手画脚限定条条框框要好得多。

ESRB 游戏分级系统

ESRB 分级系统提供级别标志和内容提要两种方法来帮助消费者获得对游戏内容的了解。级别标志主要针对年龄段，消费者可根据级别标志获知游戏适合什么年龄段的玩家。内容提要则对游戏的内容提供更具体的解释，包括游戏中暴力程度，语



级别标志

级别	英　文	中　文	解　　　释
EC 级	Early Childhood	幼儿	适合 3 岁以上所有玩家，游戏主要针对低幼儿。
E 级	Everyone	所有人	适合 6 岁以上所有玩家，游戏的主流，大部分游戏属于这一级。
T 级	Teen	青少年	适合 13 岁以上玩家，游戏拥有较复杂世界观的游戏或较刺激的内容(如打斗类)。
M 级	Mature	心智成熟的观众	17 岁以上玩家，有一定程度的不宜内容，但又不是非常露骨的；或者是有过度恐怖或刺激的内容。
AO 级	Adults Only	成人	18 岁以上玩家，纯粹成人游戏。
RP 级	Rating Pending	级别未定	游戏已送往 ESRB，级别审定中。

关键词(英文)	关键词(中文)	含　　　义
Mild Animated Violence	轻度卡通化暴力场面	指游戏中有卡通化的或低分辨率的主人公，从事危险动作或暴力。
Mild Realistic Violence	轻度写实化暴力场面	游戏中有接近真人效果的主人公，从事危险动作或暴力。
Comic Mischief	漫画效果的恶作剧场面	指游戏中有粗俗的幽默或恶作剧，类似于美国漫画中常见的插科打诨。
Animated Violence	卡通化暴力场面	指游戏中有卡通化的或低分辨率的主人公，从事剧烈的危险动作或暴力。
Realistic Violence	写实化暴力场面	游戏中有接近真人效果的主人公，从事剧烈的危险动作或暴力。
Animated Blood and Gore	卡通化血腥场面	游戏中有卡通化的或低分辨率的肢体破损断裂的场面。
Realistic Blood and Gore	写实化血腥场面	游戏中有较真实化的肢体破损断裂的场面。
Animated Blood	卡通化流血场面	游戏中有卡通化的流血场面。
Realistic Blood	写实化流血场面	游戏中有较真实化的流血场面。
Gaming	赌博内容	游戏中含有博彩内容。
Mild Language	轻度的表达情绪的语言	游戏中含有“可恶”等较轻程度表达情绪的语言对话。
Strong Language	强烈的表达情绪的语言	游戏中含有较重程度的骂人的粗俗语言。
Use of Tobacco and Alcohol	使用烟酒	在游戏中有抽烟和酗酒的场面，并且游戏中有肯定并宣扬抽烟和酗酒的倾向。
Mature Sexual Themes	性感内容	游戏中含有对人体的刻画，包括使用卡通手法或写实手法。
Strong Sexual Content	性内容	游戏中含有描写性行为的图象动画，包括使用卡通手法或写实手法。

言，图象等方面。一般来说，游戏的包装上要同时使用级别标志和内容提要。级别标志印在游戏包装盒正面，而内容提要印在包装盒背面。

上页上表分别介绍级别的定义；

内容提要：内容提要是由 20 个左右关键词构成。上页下表就主要的一些关键词做逐一介绍，表中 15 个关键词是 ESRB 系统最重要的 15 个关键词。通过关键词，消费者在购买游戏之前可以快速并准确地判定游戏内容，决定游戏是否适合自己或子女，从而作出购买决定。

举例：

为了使读者更清楚了解 ESRB 分级系统，现在就以美版 Final "Fantasy Ⅶ"和"寄生前夜"为例。美版的"FF Ⅶ"光盘盒正面左下角印着 ESRB 级别标志，为 T 级，即适合 13 岁以上玩家。因为"FF Ⅶ"的世界观比较复杂，因此级别评审员们认为 13 岁以下的玩家也许不能正确理解，因此，游戏不能定为 E 级(所有人可玩)。另一方面，"FF Ⅶ"中并无特别恐怖或刺激的内容，因此无须定为 M 级。在"FF Ⅶ"光盘盒的背面右下角印着 ESRB 的内容提要，"FF Ⅶ"只有一个关键词：写实化暴力场面。这是指"FF Ⅶ"中的战斗画面采用了真人比例的三维图像。而"寄生前夜"的级别为 M 级，这是因为其中有过于恐怖(恶心)的人体变异场面。

游戏级别判定是如何进行的

一个游戏的 ESRB 级别的判定是在这个游戏最终上市之前，通过三名 ESRB 特聘级别评审员，从最终用户的角度对游戏进行评审，即是对真正游戏本体的评审(而不是通过文档资料或其他书面材料)。ESRB 在全美各地有超过 100 名特聘级别评审员。他们各人的背景职业年龄都千差万别，但每个人都通过了严格的培训，力求确保能够正确地对游戏的内容作出评估。更为重要的是，ESRB 特聘的评审员本身和游戏业界没有直接联系，从而确保了评审的公正性和真正从最终用户角度出发。

结语

游戏产业的成熟发展，取决于健康有序的市场。而建立健康有序的市场，必须依靠明确合理权威的市场法则。游戏分级制度，就是游戏产业成熟发展所必需的市场法则之一。

另外我们也可看到一个有趣的现象：在号称自由民主的美国，玩家们享有的自由似乎比中国玩家还要少些。别的不说，一个 14 岁的中国玩家买了《寄生前夜》到家里，起码不会被家长教训道："这个游戏是 M 级的，17 岁以上才能玩！放下！！"

	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	撞球 Re－mix·多种弹子球	撞球 Re－mix·ビリヤードマルチプル	アスク	SPG		4月1日
	爱藏版 封神演义	爱藏版 封神演义	KOEI	SLG	对应 PDA	4月1日
	信长的野望·将星录 提升版	信长の野望·将星录 with パワーアップキット	KOEI	SLG		4月1日
	心跳纪念品 剧场系列 vol.3·起程之诗	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3·旅立ちの诗	KONAMI	AVG	对应 PDA	4月1日
	激情跃进	エラン	VISICO	SLG		4月1日
	R	R(アール)	FAB	ETC		4月1日
	沙加·开拓者 2	サガ フロンティア 2	SQUARE	RPG	对应振动手柄、PDA	4月1日
	小龙斯派罗	スパイロ ザ ドラゴン(SPYRO THE GRAGON)	SCEI	ACT	美版游戏	4月1日
	病毒·战场	VIRUS·THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	TAB		4月1日
	竞马 8·'99 春夏	竞马エイト·'99 春夏	SHANGLY·LA	ETC		4月1日
	一流骑师'99	リーディングジョッキー'99	ハーベストワン	ACT		4月1日
	赛马之路 2	クラシックロッド 2	VICTRO	SLG	赛马 SLG	4月1日
	将棋幼稚园 亚由美组	将棋幼稚园 あゆみ组	アフェクト	TAB		4月8日
	道喜大奖赛～目标！原战车王	ことぶきグランプリ～めざせ！原チャリキング	シスコン	RAC	译名无法确定	4月8日
	世界竞技场 3	ワールドスタジアム 3	NAMCO	SPG	对应 PDA	4月8日
	纵情跳跃 2·舞蹈天国混合版	バストアムーブ 2·ダンス天国 MIX	ENIX	ETC		4月15日
	劲舞·革新版	DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	SLG		4月15日
	劲舞·革新版 专用控制器	DANCE DANCE REVOLUTION 专用コントローラ	KONAMI	外设	5800日元	4月15日
	私人巴士 1－2－3 命运！·改变命运的人	シーバス 1－2－3 DESTINY！·运命を变える者	JALECO	A·RPG	对应振动手柄、PDA	4月15日
	还击、暴打	ひっとばっく(HIT BACK、HIT BUCK)	TOMMY	ACT	译名无法确定	4月15日
	超级机器人大战 F·完结篇	スーパーロボット大战 F·完结篇	BANPRESTO	SLG	SS 名作	4月15日
	护士物语	ナース物语(NURSE STORY)	每日 COMMUNICATIONS	AVG		4月15日
	悠久的伊甸	悠久のエデン	ASCII	RPG		4月22日
	天真 1500 系列之九·国际象棋	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.9·THE チェス	文明脑	TAB		4月22日
	天真 1500 系列之十·弹子球	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.10·THE ビリヤード	文明脑	TAB		4月22日
	生化战斗组	サイバーオーグ(CYBERORG)	SQUARE	ACT	对应振动手柄	4月22日
	太阳的宣告	太阳のお告げ	プログレス	ETC	对应 PDA	4月22日
	新时代剧公演·罗刹之剑	新时代剧アクション·罗刹の剑	KONAMI	ACT		4月28日
	麻将小子！	麻雀やろうぜ！	KONAMI	TAB		4月28日
	BPS 精选·松方弘树的世界垂钓	BPS ザ チョイス·松方弘树のワールドフィッシング	BPS	SPG	2800日元	4月28日
	远岛传说·时之道标	ファーランドサーガ·时の道标	TGL	SLG		4月28日
	棉花小魔女·原创版	コットン·オリジナル	SUCCESS	STG		4月28日
	恶魔召唤师·灵魂黑客	デビルサマナー·ソウルハッカーズ	ATLUS	RPG	对应 PDA	4月上旬
	职业麻将"兵"2	プロ麻雀"兵"2	文明脑	TAB		4月
	超时空要塞 MACROSS·可曾记起爱	超时空要塞マクロス·爱 おぼえていますか	BANDAI	STG	2CD	4月
	有限公司·地球防卫队	有限会社·地球防卫队	MEDIA RING	SLG		4月
	ARTDINK 最佳精选·潜水员的假日	ARTDINK BEST CHOICE·アクアノートの休日	ARTDINK	SLG		4月
	东京魔人学园胧绮谭·东京魔人学园剑风帖 外传	东京魔人学园胧绮谭·东京魔人学园剑风帖 外传	ASMIK	SLG	3800日元	4月
	最强的将棋	最强の将棋	UNBALANCE	TAB	7800日元	4月
	仓库番难问指南	仓库番难问指南	UNBALANCE	PUZ		4月
	NBA 实况 99	NBA LIVE 99	EA SQUARE	SPG		4月
	猛虎森林 99 PGA 高尔夫巡回赛	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	EA SQUARE	SPG		4月
	古代匕首传说	どすこい传说	KSS	SLG	译名无法确定	4月
	通向光辉季节	辉く季节へ	KID	AVG		4月
	电影院英语会话 第 4 卷 男孩儿的生活	CINEMA 英会话シーリズ第 4 卷 ボーイズライフ	SUCCESS	ETC		4月
	大店的店主	お店 de 店主	TECHNO SOFT	RPG	对应 PDA	4月
	走，去钓巴斯鱼！	バス钓りにいくう！	BANPRESTO	SLG		4月

★ 最近，SQUARE 公布了一条关于“FF8”中的 BUG，内容是在进行第三张盘时，如果满足了一定条件后，到艾斯塔天空都市的某处，就会发生按键无效的情况。

★ 日本“FF8”热卖，乐坏了某些盗版商人，据消息灵通人士称：“FF8”到现在为止有三个被盗的版本。第一版由于 SQUARE 在游戏中加密，导致第四张盘无法解密，迫使盗版商将四张盘全加上了 NEW GAME CG，而且游戏中常常出现 BUG(不是 SQUARE 公布的那个)；第二版虽然完全解密，但 DISC 3 和结尾 CG 读盘困难；第三版据称是澳门版，号称已经完善。

★ 有消息称：CAPCOM 预计在夏天推出一款类似“生物危机”的 AVG，游戏中有凶猛的恐龙作敌方角色，据称游戏的画面效果至少会达到“生物危机 2”的水平，游戏仍然由“生物危机”的主创者三上真司担任制作。

★ SEGA 最近发售了称为“SEGA SMASH PACK”的电脑游戏套装，其中包括“魔法宝石”、“战斧”、“OUTRUN”、“梦幻之星 2”、“Altered Beast”、“Vectorman”、“索尼克弹珠台”、“超级忍”八款；这些游戏对系统要求不高，有相当于奔腾 133 的处理器，16 兆内存，256 色显示模式就可以玩了。

★ ACCLAIM 正在进行 N64 和 PS(美版)的《BUST A MOVE》移植工作，今次的游戏是《Bust A Move ’99》，加入了新的冒险模式，多人游戏模式和新角色。N64 版可以同时四人玩，还可以创造自己的冒险故事，游戏中有超过一千个的谜题。

★ PSYGNOSIS 和 ACTIVISION 达成协议，由 ACTIVISION 作为 PSYGNOSIS 北美的软件代理，就象 EA 是史克威尔的北美软件代理一样。

★ 著名 3D 射击游戏(类似于 Quake)UnReal 将移植到游戏机领域，确信第一部移植的主机将会是 64DD，在解决了所有技术障碍之后，PS 也将进行移植。据信 Epic 公司还有将 Unreal 移植到所有可能的机种上面的计划，而 PS 的移植工作将会在 99 年底之前完成。

★ 日前有消息称：SEGA 将推出 DC 的后继机种，名为“Avatar”(天神下凡、神的化身之意)，传言它的机能也同名字一样“神乎其神”，令游戏迷着实兴奋。然而没过多久，美国 SEGA 的 STOLAR 就出面公开辟谣说：我们目前还没有开发这样的主机。

★ BANDAI 将在夏天发售“SD 高达·G 世纪”的续篇，名为“SD 高达·G 世纪 ZERO”，目前只有开发 PS 版的消息，SS 版开发与否则不得而知。在秋天还将发售一款类似“生物危机”的 AVG，名为“COUNTDOWN VAMPIRES”(吸血鬼倒计时)，PS 版，2CD。在冬天还会给 PS 移植 SS 名作“机动战士·吉兰的野望”。

★“露娜 2·永远的蔚蓝色”PS 版将在 5 月 27 日由角川书店推出。

★ SNK 街机名作“合金弹头 2”推出了全新的版本，名为“合金弹头 X”，游戏人物与画面都不变，不同的只是敌人出现的位置。

★ CAPCOM 预计在 7 月推出一款 WS 掌机的 FTG，名为“POCKET FIGHTER”(袖珍战士)，游戏中包括十名“街霸”和“恶魔战士”中的人物。

★ SNK 正式加入 SEGA 街机板“NAOMI”的开发行列，但目前制作什么游戏还没有公布，SNK 仅表示要充分发挥“NAOMI”的实力。

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
	心跳纪念品 剧场系列 vol.3·起程之诗	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3·旅立ちの诗	SS	KONAMI	AVG		4月1日
	朋友们·青春的光辉	フレンズ·青春の辉き	SS	NEC	SLG	2CD、对应	4月8日
	职业指南麻将“兵”	プロ指南麻雀“兵”	SS	文明脑	TAB	扩充卡	4月15日
	凉子的聊天室	凉子のおしゃべりルーム	SS	DATAM POLYSTAR	ETC	麻将	4月22日
	老爷车之热	バギーヒート(BUGGY HEAT)	DC	CSK 综合研究所	RAC		4月1日
	垂钓巴斯鱼	GetBASS	DC	SEGA	SLG	对应方向盘、振动	4月1日
	垂钓巴斯鱼(钓鱼手柄同捆版)	GetBASS(つりコントローラー同捆版)	DC	SEGA	SLG	对应钓鱼杆、振动	4月1日
	数码竞马新闻·我的骑师	デジタル竞马新闻·MY TRACKMAN	DC	ショウエイステム	SLG	对应钓鱼杆、振动	4月8日
	网络志异·预知梦的猫	Web Mystery·予知梦ヲ见ル猫	DC	チームビーワンダー	AVG	对应 VM、通信	4月8日
	森田的最强反棋(反牌)	森田の最强 Reversi	DC	RANDOM HOUSE	TAB	2CD	4月15日
	森田的最强将棋	森田の最强将棋	DC	RANDOM HOUSE	TAB	译名无法确定	4月15日
	魔元素秘堡	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	DC	HUDSON	A·RPG		4月
	愿望怪兽	おねがいモンスター	N64	BOOTM UP	不明	卡带	4月9日
	彻底击败 64	WIPEOUT 64	N64	COCONUTS JAPAN	不明	译名无法确定	4月
	PD 奥特曼之战精选 64(暂定名)	PD ウルトラマンバトルコレクション 64(假名)	N64	BANDAI	不明	卡带	4月
	学级王山崎 GB 版	学级王ヤマザキ ゲームボーイ版	GB	KOEI	不明	卡带	4月2日
	信长的野望 GB 版 2	信长の野望 ゲームボーイ版 2	GB	KOEI	SLG	卡带	4月2日
	SD 飞龙之拳外传 EX	SD 飞龙の拳外传 EX	GB	文明脑	FTG	卡带	4月9日
	女神转生外传·最后的圣经 2	女神转生外传·ラストバイブル 2	GB	ATLUS	RPG	卡带	4月16日
	职业麻将“兵”GB	プロ麻雀“兵”GB	GB	文明脑	TAB	卡带	4月16日
其	顶级装备·袖珍版	トップギア·ポケット	GB	KEMCO	RAC	一译“顶级赛车”	4月23日
	柏青郎·新星篇	パチパチパチス郎·ニューパルサー编	GB	STAR FISH	TAB	卡带	4月23日
	真实职业棒球	リアルプロ野球	GB	ナツメ	不明	卡带	4月23日
	花天使点点君的节奏浆糊车	花さか天使テンテンくんのビートブレイカー	GB	KONAMI	不明	译名无法确定	4月28日
	恐龙饲养员 3·盖亚复活	ディノブリーダー3·ガイヤ复活	GB	J WING	不明	卡带	4月28日
它	家庭王牌俱乐部(暂定名)	ファミリートランプクラブ(假题)	GB	文明脑	不明	卡带	4月30日
	人生游戏·创造朋友泽山吧!	人生ゲーム·友达たくさんつくろうよ!	GB	TAKARA	SLG	译名无法确定	4月下旬
	白江七段的围棋入门	白江七段の围棋入门	GB	文明脑	TAB	卡带	4月
	飞龙之拳传说 GB·SD 版	飞龙の拳传说 GB·SD バージョン	GB	文明脑	FTG	卡带	4月
	高尔夫的落魄明星	ゴルフ DE おはスタ	GB	EPOCH	SPG	译名无法确定	4月
	大联盟	ザ メジャーリーグ	NGP	ADK	SPG	译名无法确定	4月
	侍魂! 2	サムライスピリッツ! 2	NGP	SNK	FTG	卡带	4月
	合金弹头·一号任务	メタルスラッグ·ファーストミッション	NGP	SNK	STG	卡带	4月
	饿狼传说·初次接触	饿狼传说·FIRST CONTACT	NGP	SNK	FTG	卡带、16M	4月
	俯冲警报(潜水警报)	DIVE ALERT	NGP	サクノス	SLG	对应无线通信	4月
	新 21(暂定名)	ネオ 21(NEO 21)(假题)	NGP	ダイナ	BOG	卡带、扑克	4月
	新德贝冠军赛(暂定名)	ネオ ダービーチャンプ(假题)	NGP	ダイナ	SLG	卡带、赛马	4月
	新巴克拉牌(暂定名)	ネオ バカラ(假题)	NGP	ダイナ	TAB	卡带、赌牌	4月
	生化机车·单排管	バイオモーター·ユニトロン	NGP	梦工房	RPG	卡带、8M	4月
	去钓海鱼!	海钓りに行くう!	WS	COCONUTS JAPAN	SLG	卡带	4月1日
	语乐王 探戈!	语乐王 TANGO!	WS	チームビーワンダー	不明	卡带	4月1日
	三国志·WS 版	三国志 for Wonder Swan	WS	KOEI	SLG	卡带	4月1日
	上海 袖珍版	上海 POCKET	WS	SUNSOFT	TAB	卡带	4月1日
	元祖茶茶丸君	元祖じゃじゃ丸くん	WS	JALECO	不明	卡带	4月15日
	育儿问答·我的小天使	子育てクイズもっとマイエンジェル	WS	BANDAI	PUZ	PS 移植作	4月中旬
	绝妙的现象	ナイスオン(NICE ON、NICE OM、NICE UN)	WS	SAMMY	不明	译名无法确定	4月
	狂热节拍 WS 版	ビートマニア for ワンダースワン	WS	KONAMI	SLG	街机名作	4月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计日为 2 月 12 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



本月"中国电玩榜"统计时间为 99 年 2 月 1 日～2 月 28 日，这期间共收到有效选票 1998 票。

以下排行榜中，"昔"一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中"新"表示该游戏第一次上榜，"再"表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	生物危机 2 厂商：CAPCOM　类型：AVG 最怕"生物危机"中的情况发生在自己的身上。（南宁　XX）	467
2	2	最终幻想 7 厂商：SQUARE　类型：RPG 科学与魔法、爱情与憎恨。（成都　陈亮）	392
3	3	寄生前夜 厂商：SQUARE　类型：RPG 一件理所当然发生在美国的事。（保定　刘丹宁）	285
4	4	合金装备・索利德 厂商：KONAMI　类型：战术谍报 ACT 007 也要被我逮到了。（广东乐昌　王彬）	233
5	5	铁拳 3 厂商：NAMCO　类型：3D－FTG 对练习模式中的靶子深表同情。（江苏昆山　王伊浩）	219
6	6	实况世界足球・胜利十一人 3～法国世界杯 98（KONAMI、SPG）	161
7	9	宿命传说（NAMCO、RPG）	112
8	8	'97 格斗之王（SNK、FTG）	109
9	11	R4・山脊赛车类型 4（NAMCO、RAC）	106
10	再	三国志 6（KOEI、SLG）	90
11	7	勇敢的剑士・武藏传（SQUARE、A・RPG）	89
12	12	GT 赛车（SCEI、RAC）	80
13	再	生物危机 2・振动版（CAPCOM、A・AVG）	71
14	新	街头霸王 ZERO 3（CAPCOM、FTG）	61
15	新	盗墓者 3（EIDOS、A・AVG）	60

SEGA SATURN 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	樱大战 2・望君珍重 厂商：SEGA　类型：AVG＋SLG 使人丧失水分的游戏。（湖南长沙　三耳）	275
2	2	'97 格斗之王 厂商：SNK　类型：FTG 八神八神我爱你！（北京　女 王萱）	219
3	3	格兰蒂亚 厂商：GAME ARTS　类型：RPG 玩的时候感觉天空总那么晴朗。（兰州　胡海涛）	181
4	4	樱大战 厂商：SEGA　类型：AVG＋SLG 大神真是"花心萝卜"。（贵州都匀　王进）	104
5	5	光明力量 3・剧本 3～冰壁的邪神宫 厂商：SONIC & SEGA　类型：S・RPG 我的家就在"冰壁的邪神宫"。（南京　伍阳）	91
6	6	超级机器人大战 F・完结篇（BANPRESTO、S・RPG）	72
7	8	深海恐惧（SEGA、AVG）	51
8	9	兰古瑞萨 5・传说的终结（MYSIYA、S・RPG）	48
9	11	光明力量 3・王都的巨神（SONIC、S・RPG）	45
10	13	打击者 1945・2（彩京、STG）	40
11	9	露娜 2・永远的蔚蓝色（GAME ARTS、RPG）	39
12	12	恶魔城 DRACULA X・月下的夜想曲（KONAMI、ACT）	38
13	7	光明力量 3・猎物是神子（SONIC、S・RPG）	36
14	14	超级漫画英雄对街霸（CAPCOM、FTG）	23
15	15	超级机器人大战 F（BANPRESTO、S・RPG）	19

家用机游戏累计排行榜（本榜包括全部家用主机和掌机）

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	4706	11	10	三国志 2·霸王的大陆（FC、NAMCO、SLG）	1755
2	2	最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG）	3637	12	12	兰古瑞萨 2(MD、MYSIYA、S·RPG)	1495
3	3	樱大战 2·望君珍重（SS、SEGA、AVG+SLG）	2871	13	13	勇敢的剑士·武藏传(PS、SQUARE、A·RPG)	1219
4	4	寄生前夜 （PS、SQUARE、RPG）	2712	14	14	热斗·'96 格斗之王 （GB、SNK、FTG）	1209
5	5	'97 格斗之王 （SS、SNK、FTG）	2505	15	15	第二次超级机器人大战 G（GB、BANPRESTO、S·RPG）	1168
6	6	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	1945	16	17	胜利十一人 3·法国世界杯 98(PS、KONAMI、SPG)	1077
7	7	铁拳 3（PS、NAMCO、3D－FTG）	1939	17	16	吞食天地 2·诸葛孔明传 （FC、CAPCOM、RPG）	1067
8	8	大航海时代 2 （MD、KOEI、SLG）	1834	18	18	幽游白书·魔强统一战 （MD、TREASURE、FTG）	989
9	11	合金装备·索利德 （PS、KONAMI、ACT）	1805	19	19	雷神传说·光之继承者 （MD、SEGA、A·RPG）	796
10	9	口袋妖怪·红绿（GB、NINTENDO、RPG）	1790	20	20	樱大战 （SS、SEGA、AVG+SLG）	774

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG "八神，给我撕了他……"（广西贵港 陈展翔）	547
2	3	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 杀尽天下敌人，还我大好河山。（桂林 廖铎声）	478
3	2	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 完美程度尽显，风骚万年。（桂林 廖铎声）	445
4	5	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 为什么还不出续作。（广州 关家伟）	241
5	4	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:SNK 类型:3D－FTG 在英超中见到了你的广告。（北京 欧文）	215
6	7	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	158
7	12	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	114
8	6	'96 格斗之王 （MVS、SNK、FTG）	113
9	11	街头霸王 ZERO 3 （CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG）	90
10	13	饿狼传说 RB2·新来者 （MVS、SNK、FTG）	79
11	8	饿狼传说 RBS （MVS、SNK、FTG）	77
12	10	'95 格斗之王 （MVS、SNK、FTG）	73
13	9	真·侍魂～霸王丸地狱变 （MVS、SNK、FTG）	62
14	15	合金弹头 （MVS、SNK、STG）	56
15	14	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D－FTG)	45

街机游戏累计排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 帅哥美女大集合。（山东胶南 程炜）	4465
2	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 我就好成为"僵尸福星仔"。（安徽濉溪 胡亚）	3517
3	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 有我在，别人都要结束！（哈尔滨 李爽）	3296
4	4	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:SNK 类型:3D－FTG "铁拳 4"将于今年内推出。（小道消息）	1984
5	5	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG "侍魂"系列的最高作品。（洛阳 洛育勇）	1977
6	6	'96 格斗之王 （MVS、SNK、FTG）	1413
7	7	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	1270
8	8	饿狼传说 RBS （MVS、SNK、FTG）	968
9	9	'95 格斗之王 （MVS、SNK、FTG）	827
10	10	真·侍魂～霸王丸地狱变 （MVS、SNK、FTG）	747
11	12	饿狼传说 RB2·新来者 （MVS、SNK、FTG）	341
12	13	街头霸王 ZERO 3 （CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG）	332
13	11	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D－FTG)	330
14	15	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	296
15	14	合金弹头 （MVS、SNK、STG）	261

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
塞尔达传说·时之笛(N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	4537
最终幻想7(PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	4155
DQ怪兽篇·特瑞的神奇王国(GB、ENIX、RPG、98.9.25)	1376
幻想传说(PS、NAMCO、RPG、98.12.23)	1257
索尼克大冒险(DC、SEGA、3D-ACT、98.12.23)	1193
合金装备·索利德(PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	1189
樱大战2~望君珍重(SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	1081
街头霸王ZERO 3(PS、CAPCOM、FTG、98.12.23)	1049
异度装甲(PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	790
狂热节拍(PS、KONAMI、SLG、98.10.1)	763

日本家用机游戏累计排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
塞尔达传说·时之笛(N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	10086
最终幻想7(PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	8549
DQ怪兽篇·特瑞的神奇王国(GB、ENIX、RPG、98.9.25)	3236
合金装备·索利德(PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	2700
樱大战2~望君珍重(SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	2374
星海传说·第二个故事(PS、ENIX、RPG、98.9.3)	1884
狂热节拍(PS、KONAMI、SLG、98.10.1)	1693
异度装甲(PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	1659
R4·山脊赛车类型4(PS、NAMCO、RAC、98.12.3)	1604
幻想传说(PS、NAMCO、RPG、98.12.23)	1580

日本家用机新作期待排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
勇者斗恶龙7(PS、ENIX、RPG、未定)	2920
沙加·开拓者2(PS、SQUARE、RPG、预定4月1日)	1367
最终幻想·精选集(PS、SQUARE、RPG、预定3月11日)	1150
莎木(DC、SEGA、RPG、预定99年春)	758
生物危机·代号:维罗尼卡(DC、CAPCOM、AVG、未定)	716
MOTHER 3(64DD、NINTENDO、RPG、未定)	710
格兰蒂亚2(DC、GAME ARTS、RPG、未定)	440
口袋妖怪·金(银)(GB、NINTENDO、RPG、未定)	424
GT赛车2(PS、SCEI、RAC、预定99年夏)	419
拉米乐队(PS、SCEI、ACT、预定3月18日)	403

日本家用机月间销售排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
奥特曼全明星!大乱斗猛冲兄弟(N64、NINTENDO、ACT、99.1.21)	294698(294698)
神机世界·进化(DC、STING、RPG、99.1.21)	224276(224276)
DQ怪兽篇·特瑞的神奇王国(GB、ENIX、RPG、98.9.25)	205907(1512689)
游戏王 怪兽大对决(GB、KONAMI、TAB、98.12.17)	193757(1239080)
口袋妖怪卡片GB(GB、NINTENDO、TAB、98.12.18)	162921(531198)
古惑狼3·徒步!世界一周(PS、SCEI、ACT、98.12.17)	130450(713078)
幻想传说(PS、NAMCO、RPG、98.12.23)	127117(504030)
街霸ZERO 3(PS、CAPCOM、FTG、98.12.23)	107956(469829)
巴斯垂钓台(PS、ASCII、SPG、99.1.14)	107102(107102)
陆行鸟之不思议的迷宫2(PS、SQUARE、A·RPG、98.12.23)	105579(534097)

日本街机游戏当月排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR射手2·'99版(MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	173980
狂热节拍·3版混合(不详、KONAMI、模拟DJ)	92750
VR战士3·组队战(MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	76840
死亡之屋2(NAOMI、SEGA AM1、光枪)	67818
乔乔奇妙的冒险(CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	64697
开赛(RACE ON)(SYSTEM 22、NAMCO、RAC)	46147
千钧一发2(SYSTEM 23、NAMCO、光枪)	35370
电脑战机VIRITUA ON·神剧七巧板(MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	34921
98格斗之王·梦战斗未结束(MVS、SNK、FTG)	33574
月华的剑士2(MVS、SNK、FTG)	33330

美国家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)
星球大战·出击!罗格中队(N64、NINTENDO OF AMERICA、STG)
PREMIRE MANAGER '99(PS、GREMLIN、SPG)
塞尔达传说64·时之笛(N64、NINTENDO OF AMERICA、A·RPG)
FIFA '99(PS、EA、SPG)
古惑狼3·徒步!世界一周(PS、SCE OF AMERICA、ACT)
TOMB RAIDER 3(PS、EIDOS INTERACTIVE、ACT)
酷滑板3(PS、SCE OF EUROPE、SPG)
BRIAN LARA CRICKET(PS、CODEMASTERS、SPG)
ABE'S EXODUS(PS、GT INTERRACTIVE、ACT)
SPYRO THE DRAGON(PS、SCE OF EUROPE、ACT)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志2月5日529号~2月26日的532号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为1月4日~2月3日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为1月7日~2月3日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为2月11日~2月17日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个,分别为"街机游戏当月排行榜"、"PS游戏当月排行榜"、"SS游戏当月排行榜"。此三个榜可选择填写,也可全部填写,但必须专榜专投,不能混在一起,并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限"中国电玩榜"包括的机种),排名不分先后,可以不填满五个,但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格,表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面,并在信封上注明收信地址为"北京6129信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)",请一定专信专投,一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时,请用正楷书写,字迹工整清晰,易于辨认;地址详细可靠,为日后发奖着想,最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写,信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

××××××××××游戏当月排行榜

1、

2、

3、

4、

5、

对某游戏的一句评语:没有感想可以不填,如填写请注明游戏名称。

本期您最喜欢的栏目或文章:

本期您最不喜欢的栏目或文章:

对本期杂志的评语:

今后您最希望看到的栏目或文章:

您最希望看到本刊有那些改变:

姓名: 性别: 年龄: 玩龄: 现有机种:

职业:学生 身份证号:11010×830513345(无证此栏可不填)

联系地址:北京市××区××南里××楼×门×号 邮编:1000××

"中国电玩榜"99年春季大萧条!

与春节的热闹气氛相反，本月的排行榜显得很萧条，可能大家都忙着过年，没时间投票了吧。所以相对其它月份，在本月投票的玩友中奖机率就比较大。

本月国内榜方面，PS有两款游戏首次上榜，分别是"街霸ZERO 3"和"盗墓者3"。前者"街霸ZERO 3"的移植度得到玩友们一致好评，包括读盘速度等，为一直在2D－FTG颇有微词的PS打了一场漂亮仗，上榜理所应当。最近我在网上看到一条信息，内容大致是：PS内存虽然比SS小，但显存却比SS大，所以无论2D、还是3D图像PS都比SS出色，读盘却比SS慢。我不能确定消息是否可靠，但事实的确如此。而最近国内举办的评选中国"LARA"的活动，也使"盗墓者3"得到更多玩友的关心，终于为美式游戏上榜开了先河。另外还有两款游戏再度上榜，"三国志6"还排到10位，比2月第一次上榜升高了4位。

在街机方面，"打击者1945·2"一下窜升了5位，得到STG从未达到的高位，而且还以一票之差击败了"96KOF"，彩京射击游戏的实力不容忽视。"饿狼RB2"也超过了前作"RBS"，成为"饿狼"迷们追逐的新对象。

在日本方面，本月是圣诞后的销售淡季，所以没有很高销量的游戏出现，第一名竟然是"奥特曼"游戏。1月底2月初又到了销售旺季。2月11日，超级巨作"FF8"如期上市，立刻造成"FF"旋风，一周销量超过200万，相信它离登上"中国电玩榜"的日子也不远了。

为鸣谢积极参与"中国电玩榜"的玩友和鼓励更多的读者参与投票活动，除了每期由电脑抽出50名幸运读者赠与价值约50元的纪念奖外，每半年一次对全部投票在公证处公正的情况下进行二次抽奖，奖品非常丰富。

今年上半年共设价值30000元以上的奖品，分为四等：

一等奖　2名
各奖次世代主机一台

二等奖　12名　各奖GAME BOY一台

三等奖　60名　各奖价值100元的精美礼物

四等奖　240名　各奖价值80元的精美礼物

今年上半年奖品的详细情况如上，获奖名单将在下半年的杂志中公布。请随时留意"中国电玩榜"动向，并积极参与投票活动。只要投票就可能中奖，多投多中，千万不可错过机会。

『中国电玩榜』外传

本月"中国电玩榜"的计票从2月1日到2月28日，总共收到有效选票1998张。玩友们所选出的游戏总共403种，其中包括：

ARC游戏60种，计2936票；
SS游戏86种，计1464票；
PS游戏118种，计3131票；
FC游戏33种，计351票；
MD游戏43种，计538票；
SFC游戏22种，计71票；
GB游戏36种，计518票；
N64游戏5种，计16票；
总票数合计9025票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、填写游戏名称时，一定要填写中文名称（包括游戏副标题）以及机种，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写"浪客剑心(PS)"，我们则无法判断是"浪客剑心"中的哪一款，应填写"浪客剑心·十勇士阴谋篇(PS)"或"浪客剑心·维新激斗篇(PS)"。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

5、请不要投尚未发行的游戏。

6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。

7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

天津南开	张俊杰	浙江海宁	姚晨	广东省新会市	黄超红	广西梧州	彭文	湖南桃源	李亮
重庆沙坪坝	吴剑	广西柳州	曾昭胜	四川省内江市	喻川	江苏南京	张明	浙江杭州	周晓亮
江苏南京	杨翊	四川自贡	王怀洲	辽宁省铁岭市	陈曦	重庆万州	张巍	上海瑞金二路	许诺
广东化州	刘健	北京朝阳	毛立翔	重庆市郭家沱	陈新	浙江温州	陈胜君	广东广州	丘向明
黑龙江佳木斯	王海洋	江西南昌	田海强	黑龙江省齐齐	崔勇	江苏昆山	姚明	贵州贵阳	杨阳
上海浦东	沈杨	山东淄博	杨峰	山西省大同市	郭红刚	天津大港	李文娜	江苏苏州	顾华明
辽宁鞍山	孙明	江西省南康市	郭任远	广东省四会市	江飞	广西宾阳	黄晓宁	甘肃气象局	吴江
江苏徐州	尹朝龙	广西合山里兰	蒙维维	吉林省长春市	赵明	江苏常熟	曹松涛	湖北远安	杭艳峰
河北唐山	张鹏	广西百色地区	王灵君	江西省九江市	姜昊	宁夏银川	鲁强	广西龙州	王天威
安徽蚌埠	马军	福建省晋江市	蔡淇森	云南文山	普毅	吉林四平	李斌	湖北武汉	吴凌峰



最终幻想VIII

~GF、卡片、隐藏事件完全大解惑~

几乎同样是在春节,"FF VIII"发售了。但内容却有着惊人的变化。有人认为情节变得成人化了,有人觉得CG变多了……其实能够激起如此多的议论正是其实力的体现。而对国内大多数玩家而言,装备系统的变化也许还能习惯,但是因为没有PDA而无法玩到完整的"FF VIII"实在是种遗憾。

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:99.2.11	其它:振动手柄、PDA对应

斯考尔的冒险世界
——FF VIII WORLD MAP



小情报A

当巴拉姆学院停在F.H旁时,注意寻找二层出口到升降机之间的一道长梯,爬到底端再往左走,可在机械臂尽头找到一名钓鱼的老者(钓りじいさん),他将斯考尔带到宿屋观看幻灯(结束前选第二项)。之后一直跟着他与众人交谈,最后得到"ラストエリクサー"。

小情报B

在F.H.推进情节后,返回某民家可以看到一名德林的上等兵,反复与其交谈直至对话内容不变,此时离开房间再进入房间就会发现士兵已经不见了,那么与居民谈话取得酬谢吧!利用"メガフェニックス"能够精制出"フェニックスの羽"。

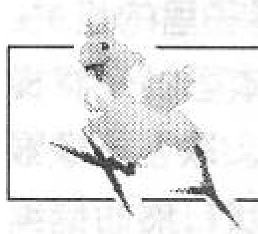
小情报C

在能够返回多朵公园后不要忘记与那只小狗"谈话",这样可以多次得到强力的回复药。

小情报D

同样是在多尔公园,原先可以通向电波塔的通路已经被多尔士兵把守,不过只要斯考尔反复与其交谈还是能够踏上前往电波塔的山道。但是途中仍会遇到两只黑蜘蛛的"阻挠",不过根本不用与它们交手,只需欣赏它们的滑稽表演就行了!?

巴拉姆学园（バラムガーデン）
炎之洞窟（炎の洞窟）
巴拉姆镇（バラム）
多尔（ドール）
廷帕（ティンバー）
德林（デリングシティ）
无名帝王陵墓（名もなき王の墓）
沙漠收容所（砂漠収容所）
导弹发射基地（ガルバディア ミサイル发射基地）
温希尔（ウィンヒル）
加尔巴迪亚学园（ガルバディアガーデン）
休米族的村子（シュミ族の村）
托拉比亚学园（トラビアガーデン）
托拉比亚溪谷（トラビア溪谷）
大盐湖（大盐湖）
艾斯塔天空都市（エスタ・エアステーション）
月之潘多拉研究所（ルナティクパンドラ研究所）
艾斯塔国立魔女纪念馆（エスタ国立魔女记念馆）
月亮之门（ルナゲート）
人工月之泪发生场（ティアーズポイント）
伊迪娅的家（イデアの家）
F.H.（フイツシャーマンズ・ホライズン）
白色 SeeD 的船（白い SeeD の船）
塞恩特拉遗迹（セントラ遗迹）
海洋探查人工岛・研究所（海洋探查人工岛・研究所）
艾斯塔・仙人掌岛（エスタ・サボテンダーアイランド）
加尔巴迪亚・地狱岛（ガルバディア・地狱に一番近い岛）
艾斯塔・天堂岛（エスタ・天国に一番近い岛）
廷帕・奥贝尔湖（ティンバー・オーベール湖）
陆行鸟森林（チョコボの森）
陆行鸟圣域（チョコボの圣域）
艾斯塔・嘉祝太阳神沙漠（エスタカシュクバール砂漠）
廷帕・曼德海滩（ティンバーマンデービーチ）
加尔巴迪亚・罗拉巴鲁扎溪谷（ガルバディア・ロラバルーサ溪谷）
托拉比亚・西亚迪斯半岛（トラビア・ヒアデス半岛）
斯卡拉曼伽（スカラマンガ）
摩尔多莱特平原（モルドレトツ）
请读者参看中日文对照



详细揭晓全部召唤兽(G.F.)的获取方法！

FF Ⅷ的系统较前作有很大的变化，尤其是角色的装备方式。而这一点则是以 G.F. 为核心的，所以下文首先披露全部 G.F. 的入手方法。

盖克瓦特尔（ケツアクウアトル）

技：雷电风暴，敌全体雷属性攻击。

在游戏初期，斯考尔（**スコール**）在教室内听完奎斯蒂兹（**キスティス**）讲述的实习安排之后，调查自己课桌上的终端机，选“予习・复习”即可获得。

希瓦（シヴァ）

技：钻石之尘，敌全体冰属性攻击。

初期与盖克瓦特尔同时获得。

伊夫里特（イフリート）

技：地狱火炎，全体炎属性攻击。

序盘阶段，在炎之洞窟（**炎の洞窟**）最深处击败它即可获得。

塞琳（セイレーン）

技：寂静之音，敌全体无属性攻击，附加沉默状态。

在电波塔顶部与 BOSS“**エルヴィオレ**”交手的过程中，利用诱取（**ドロー**）指令即可获取。

迪亚波罗斯（ディアボロス）

技：黑暗使者，敌全体无属性攻击，且对 HP 小于 10000 的非 BOSS 敌人是必死攻击。

领取完毕业成绩之后，学园长希德（**シド**）会在校门口给斯考尔安排第一个任务。在离开之前与他谈话，会得到魔法之灯（**魔法のランプ**），在地图画面上使用就会进入与迪亚波罗斯的强行战斗，胜利之后即可获得。

布拉萨兹（ブラサーズ）

技：兄弟仁义，敌全体地属性攻击。

来到德林市（**デリングシティ**）之后，为了进入卡威上校官邸（**カーウエイ大佐邸**），需要去城外东北方的无名帝王陵墓（**名もなき王の墓**）查寻武器的编号。先在最右方打倒弟弟赛克雷特（**セクレト**），再分别把最左边和最上方的开关打开，将水引出墓区，然后就能从正下方进入中央的建筑，打败兄弟二人即可。注意，由于哥哥米诺塔尔斯（**ミノタウロス**）具有无限回复，所以除非能一击将其击倒，否则就要对它施以浮空魔法（**レビテト**）再全力击杀。

卡班克尔（カーバンクル）

技：红宝石之光，我方全体附加单体攻击魔法反射状态。

当剧情发展到前往德林市刺杀魔女伊迪娅（**イデア**）阶段，斯考尔和阿维恩（**アーウァイン**）会乘游行之机潜入大统领官邸救助莉诺雅（**リノア**）。在与两只**シュメルケ**交战时从它们身上诱取获得。

利维亚桑（リヴァイアサン）

技：大海啸，敌全体水属性攻击。

在 DISC2，解决完飞弹袭击后，巴拉姆学院（**バラムガーデン**）会降到海面上，斯考尔也被通知去地下室。见到希德之后，学院的投资者诺格（**ノーグ**）出现并进入战斗。先破坏其顶部的座舱外壳，使其本体暴露出来，然后再从他身上诱取获得。

潘迪摩尼乌姆（パンデモニウム）

技：暴风圈突入，敌全体风属性攻击。

DISC2 在巴拉姆镇（**バラム**）旅店中与风神和雷神交手时，从风神处诱取获得。

盖尔维洛斯（ケルベロス）

技：反击的狼烟，我方全体魔法可以连续两次或三次使用。

DISC2 中会与被魔女伊迪娅控制的加尔巴迪亚学院（**ガルバディアガーデン**）遭遇。突入之后，经体育场抵达大厅，与三头犬盖尔维洛斯（**ケルベロス**）交手，胜利后取得。

亚力山大（アレクサンダー）

技：神圣审判，敌全体圣属性攻击。

DISC2 结尾处，与魔女伊迪娅作战中，从其身上诱取获得。

格拉夏拉波拉斯（グラシャラボラス）

技：究极暴走，敌全体毒属性攻击，附加毒、阴暗、沉默、睡眠、缓慢、停止、发狂、死的宣告、特殊技封印、石化中、混乱、体力为零（防御力为零）状态。

DISC3，来到艾斯塔（**エスタ**），在人工月之泪发生场（**ティアーズポイント**）中央的石像群下找到索罗门的指轮（**ソロモンの指轮**）。要使用这指轮，必须凑齐“万能药改”、“**モハボルの触手**”、“铁**パイプ**”各六个，其中，万能药改要由 G.F. 亚力山大的药品升级（药**レベルアップ**）能力对万能药进行精制；“**モハボルの触手**”可以从“**モハボル**”这种怪物身上偷出来，它们在艾斯塔平原地区时有出没，但在加尔巴迪亚・地狱岛（**ガル**

バディア・地狱に一番近い岛）和艾斯塔·天堂岛（エスタ·天国に一番近い岛）的出现机率较大。另外，这种怪物的复合状态攻击极为厉害，务必小心从事，如果手中有很多“モハボル卡片”的话，也可以用G.F.盖克瓦特尔的卡片变化（カード变化）能力，以四张卡换一个触手的代价获得；最后的“铁パイプ”相对容易些，在廷帕镇（ティンバー）以北，奥贝尔湖（オーベール湖）附近的森林中有一种“ウェシディゴ”怪物，可以有较高的偷得机率，也可以用“インビンシブル”的卡片变化获得。

集齐上述道具后，使用索罗门指轮即可（无需战斗）。

顿贝利王（トンペリキング）

技：菜刀（？），敌全体无属性攻击。

在塞恩特拉遗迹（セントラ遗迹）内进行完奥丁（オーディン）的事件之后（这点将在后面写清），再次返回遗迹（最好在DISC3时再来），设法在神殿门口的平台上打败二十只左右的“トンベリ”，顿贝利王就会出现，把握机会将其击败即可。

它的商店呼出（ショップ呼出び出し）能力相当有用。

仙人掌（サボテンダー）

技：针千本，敌全体无属性攻击，敌HP减10000。

在艾斯塔以南、嘉祝太阳神沙漠（カシュクバール砂漠）以东有个小岛——艾斯塔·仙人掌岛（エスタ·サボテンダーアイランド），上面只有一片沙漠，而且在地图画面中就能看见一棵仙人掌在那里时隐时现。当撞上它时，发现是个巨型仙人掌，HP奇高，打败它就能令其成为G.F.。

巴哈姆特（バハムート）

技：超级火焰，敌全体无属性攻击。

乘飞空艇前往地图西南角的海洋探查人工岛·研究所。进入之后，发现在大厅中有个发光柱状设施，当它发出环形光晕时，千万不可移动，否则将强制遇敌，因此只能趁光环消失时向光柱靠近。调查柱体会出现选项，第一次只有一个选项可选，随之发生战斗；胜利后遇第二问，选第二项进入战斗；胜利后是最后一问，共有三个选项，但最后一项是看不见的，选第三项即可与巴哈姆特交手，再次胜出就获得了G.F.巴哈姆特。

伊甸（エデン）

技：永恒的赞美，敌全体防御力无视的强力无属性攻击。

取得了巴哈姆特之后，原地出现一个大洞，顺树干爬下去，调查左边的蒸汽机，得知要把蒸汽动力分配给下面各层才能打开门。这里的第一道门要用4单位蒸汽，之后4层都要用1单位蒸汽，最后的机械要用4单位蒸汽起动，但这里必须选第二项，由塞尔把门打开，来到大海的沉淀（大海のよどみ），这时还应余下12单位动力。

存盘后继续向下，途中频繁遭遇敌人，且战斗难度渐强，最好多备药品，优化装备。最底层的机械左侧有隐藏存盘点。最终用10单位动力启动机器，同时与超强BOSS“アルテマウェポン”相遇，用诱取可以获得。

非装备系G.F.

其实游戏中还有几种以道具形式出现的召唤兽，它们不能被装备在角色身上，也不具有其他G.F.那样的能力，只是在战斗中使用特殊物品时才以召唤兽的姿态出现（伪GF）。

菲尼克斯（フェニックス）

技：转生的炎，敌全体火属性攻击，我方全体战斗不能回复。

抵达北方雪原的休米族的村子（シュミ族の村），进入后先乘电梯来到地下，在最深处的房子里见到一尊很象拉格纳（ラグナ）的雕像。与旁边的塑雕塑者充分交谈，随后再去长老家与长老交谈，然后返回，与雕塑者交谈，得知要找齐青、风、命、影、水五块石头才能完成雕像。青之石就在石像旁边，调查那蓝色石块即可；风之石在刚下电梯后遇到的头两座房子之间；命之石要爬上缠着树根的土崖取得；影之石需要乘电梯回到地表，调查右侧阴影里的石头取得。注意每取完一块都要回去与雕塑者交谈，以便得知下一个目标。最后的水之石需要调查池塘中青蛙脚下的石块，但雕塑者却否认这是水之石，此时到隔壁的民家里调查居民左侧的洗手池即可取得。

五块石头都交给雕塑者之后去见村长，终于得到了一个菲尼克斯的羽（フェニックスの羽）。菲尼克斯的羽还可以用“メガフェニックス”道具精制获得。

奥丁（オーディン）

技：斩铁剑，敌全体必死攻击。

当你第一次进入塞恩特拉遗迹（セントラ遗迹）时，会进入二十分钟的倒计时状态，所以动作要快！先在神殿内乘升降台到达上层，再爬左侧石梯开动高处屋子里的机关，这时调查下面梯子之间的晶体可以令旋梯出现，从而登上更高处的石台。取下石像眼中的红宝石（双眼都变成竖条状），然后继续向上，把两颗宝石都装进顶部石像的眼眶，从而得知一个密码（密码是随机的）。随后取下宝石重新装进先前那石像的眼眶，与此同时，右边的火把上出现密码输入提示，把刚获得的密码输入就能打开通向奥丁的门。

注意如果这时所剩的时间不多就不要去见奥丁，因为如果你不能在限时之内打败他，就会惨遭斩铁剑的分尸。在你向奥丁证明了自己的实力之后，他便会以在战斗中出现作为回报，助斯考尔一臂之力。

奥丁出现概率约为八分之一。

小陆行鸟（コチョコボ）

技：陆行鸟火炎，敌全体火属性攻击。

在任何一个陆行鸟森林里都可以买到“ギサールの野菜”，战斗中使用“ギサールの野菜”即可召唤出陆行鸟。

蒙巴（ムンバ）

技：蒙巴蒙巴，敌单体无属性攻击。在对方HP不高于10000时，有着能够将敌人体力减至1的特效。

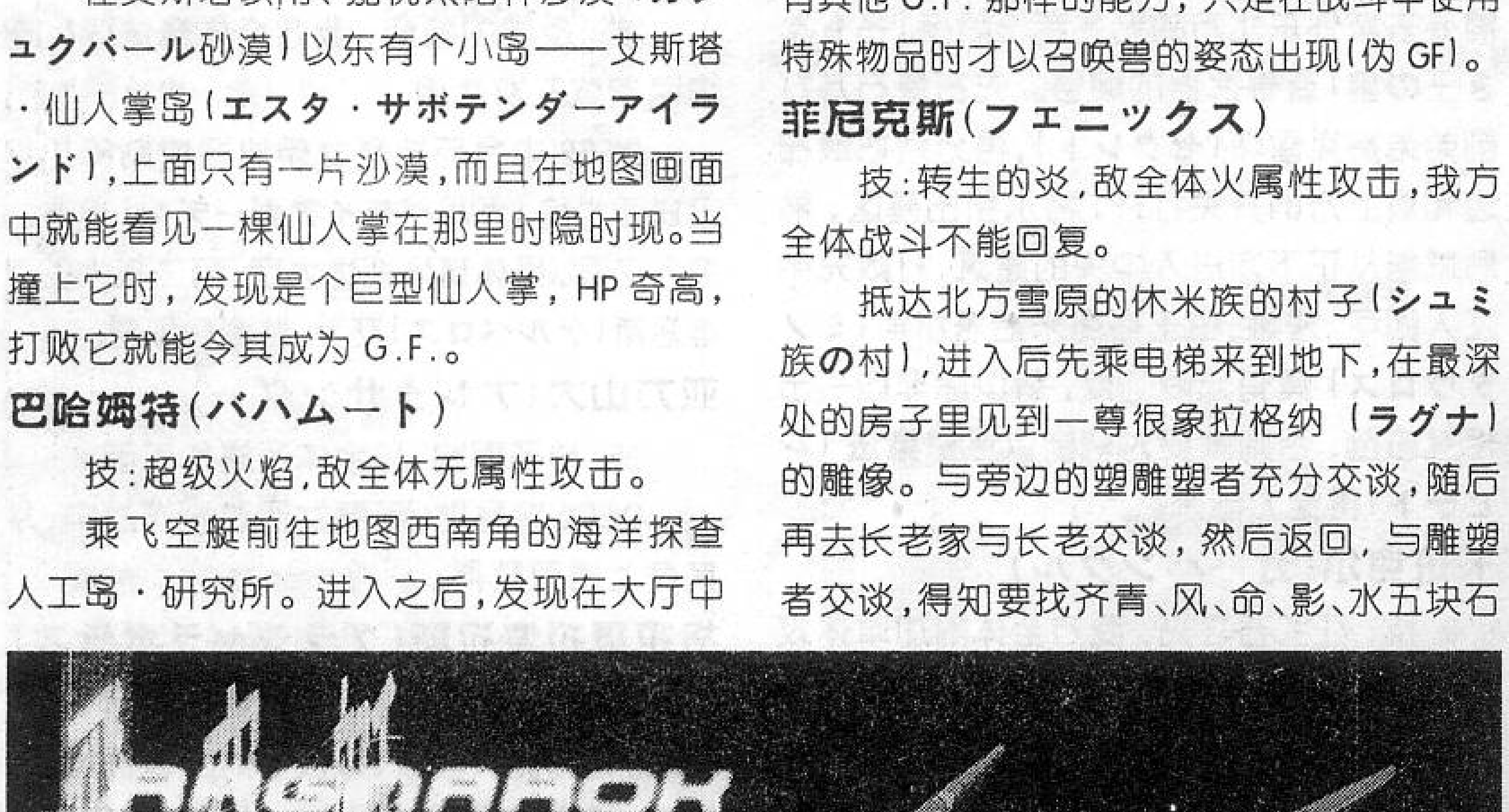
通过PDA取得道具“友情的证明”（ゆうじょうのあかし），在战场上使用便可召唤出蒙巴。

小莫古利（コモーグリ）

技：己方全体GF HP全回复。

通过PDA的养成游戏才能得到莫古利的帮助，它的特技在对BOSS战中尤为实用。

★有关“FF8”的各种心得、秘技欢迎广大读者来稿来函。



▲登场于8代中的飞空艇——诸神之黄昏号。

解析濒死状态的强大必杀技及其相关道具

每个角色都有一套独到的必杀技，但发动的条件不十分明朗。在正常状态下，要等HP降到20%左右，(HP值显示为黄色时)发动的机率比较大。这时可连续按换人键“△”，基本上就会在物理攻击指令右侧出现箭头，按右键出现必杀技。此外，也可以对我方角色使用**オーラ**魔法或物品**オーラ**，从而提高必杀技出现机率。



斯考尔(スコール)

斯考尔的必杀技是随武器升级而增加的，而武器的改造升级又必须取得相应的武器月刊。

★3月号在打倒电波塔顶的BOSS后取得；

★4月号在斯考尔的单人宿舍内(毕业之后)；

★5月号在德林市的地下水道内，当莉诺雅独自潜入大统领官邸时，调查屋外的井盖即可进入下水道取得；

★6月号在从导弹基地脱出过程中的BOSS手里；

★7月号，游戏中后期重返巴拉姆学园，在训练设施中找到；

★8月号在托拉比亚学院正门，从破损的喷泉向下走，离屏幕底边很近的地上；

★最珍贵的创刊号必须由拉格纳取得，在从月之潘多拉研究所(**ルナティックパンドラ**研究所)逃跑的过程中，在上层实验室听奥德因博士(**オダイン**博士)与他的助手对话，最后得知有关创刊号的消息。而后进行完屋外的对话，再返回实验室就能从地上拾到，里面记载着斯考尔最终武器的信息。

此外，要提醒大家的是，在艾斯塔天空都市(**エスタ・エアステーション**)可以买到3月号至8月号。

当连续剑发动时，屏幕下方会出现一道分栏的长槽，并有一波一波的冲击波从右移向左，当波的前沿到达左起第二个方格时按下R1键可以增加攻击次数(早按、晚按都不行)，如果每波都按得很准，将显示Perfect。在这之后，会随机使出终结技(也可能不出)，斯考尔的最强终结技“**エンドオブハート**”可减敌HP20万以上，令人想起7代的“超究武神霸斩”。

莉诺雅(リノア)

莉诺雅(**リノア**)的必杀技分为两类，一类是满足必杀技出现条件时选择发动的，一类是战斗过程中随机发动的。前者有一招**ヴァリー**(莉诺雅成为魔女后习得)，令莉诺雅不受控乱施魔法攻击，需慎用之。后者则全是莉诺雅的爱犬攻击，但使出哪招就不一定了。要丰富狗的招术先要收集“**ペット通信**”。

★1号的取得在毕业后第一次任务中，从巴拉姆乘火车去廷帕，在包租内与塞尔对话之后即可获得；

★2号在莉诺雅领导的反政府组织——森林猎头鹰的火车上，干掉伪大总统之后别急于下车，返回莉诺雅的房间，在沙发上可以找到；

★3、4号要从廷帕镇道具屋买进；

★5、6号则从艾斯塔天空都市买进。

有了招式还需修练，在菜单中选择**ステータス**再选莉诺雅，按“□”键显示出狗的必杀技，选一种没有涨满的招式进行修练。接着将莉诺雅编进队中，招式的修练槽便会随莉诺雅行走的步数逐步增加。

塞尔(ゼル)

塞尔(**ゼル**)的必杀技也很特别，发动时右下角出现倒记时，左边弹出搓招方法，玩家按图搓招后，第二个搓招图示出现，在倒计时至零以前，搓的越快越准，攻击次数就越多。而他的招式又是从“格斗王”杂志得来的。

★001号在沙漠收容所某层牢房中；

★002号在打倒风神、雷神之后获得；

★003、004、005号则可以去艾斯塔天空都市买到(001～005号都可以在那里买到)。

阿威恩(アーヴァイン)

阿威恩(**アーヴァイン**)的必杀技与枪的改造和子弹的获取息息相关。枪的级别越高，能使用的子弹种类就越多。必杀技发动之前要先选好弹药种类，然后连点R1键来扣动按机，只要子弹数够多，在右下角的时间槽减至零以前，R1按得越多开火次数就越多。如果敌目标大于等于两个，而弹丸是单体攻击，则可以边按R1键边用方向键控制瞄准。

奎斯提丝(キスティス)

奎斯提丝(**キスティス**)的必杀技其实就是FF系列传统的“青魔法”，修得的途径在于从敌人那里获取物品，然后对自己使用即可。攻击力也许不太强，但对我方全体的支援类青魔法却相当有用。

赛尔菲(セルフィ)

赛尔菲(**セルフィ**)的必杀技是随机抽取一种魔法和连续施放次数，如果觉得不够强就选不同意重新抽取，直到满意为止。她所使出的魔法并不一定是自己拥有的，不过抽中好魔法的机会较少。

小情报E

温希尔镇最大一户人家的传家宝是四块碎片！与主人交谈得知它们已不翼而飞。第一块就在旁边的盔甲里；第二块在酒馆，先与二层妇女谈话，再回一层调查餐桌上的兰花，会看见幻影，上前调查则化作一只猫，碎片就在猫身上；第三块在一只陆行鸟身上，它经常横穿村中的小径，上前踢它就会令碎片象羽毛一样缓缓落下；第四块在有一位老妇人的花房内近处的花丛中。集齐四块碎片，主人会用一件魔法道具来交换它们的。

小情报F

“**おうえん**”能力可以令GF的攻击力大增！方法是在GF发动后，按住Select键，这时右下角会出现“□”和数字，数字表示G.F.攻击力的发挥程度，初始为75(即75%)。这时连续按“□”键会令数字不断增加，最高可达到250(伊甸)。但当屏幕的“□”上显示“×”时要暂停按键，否则数字将返回75。看来尽早修得GF的“**おうえん**”能力是很必要的了。

SeeD 候补生实习考试满分技法

于“FF Ⅷ”中登场的敌人再也不带货币出来活动了，斯考尔所有的冒险资金都是由巴拉姆学院按期支付的，而且支付金额要视 SeeD 等级而定。那么怎样才能在短期内达到较高的 SeeD 等级呢？

游戏序盘，斯考尔在炎之洞窟和多尔公国进行战略实习后，将得到一个实习评定，也就是最初的 SeeD 等级。这里评定是依据斯考尔前面两项任务的完成情况而定的，下面将获得最高级——10 级的方法公布。

1. 在进入炎之洞窟时，选择“限时 30 分钟”，按时完成任务。

2. 在支援多尔公国的实战中，不要主动与 A 班和 C 班的学员说话。

3. 在电波塔前的石崖上，不要象塞尔菲那样直接跳下，而应该从右边绕到电波塔门口。而且从登陆到进入电波塔要在 18 分钟以内。

4. 在电波塔内进行 60 次以上的战斗！

5. 在 30 分钟撤离的过程中，只与机械蜘蛛遭遇一次。即只在电波塔门口遇到一次，以后的三个可能遇上的地点都能避开。地点 1，电波塔前石崖顶部。在画面即将切换到这里时就拉住左，可以在画面中暗转亮的瞬间抢出几步，避开机械蜘蛛；地点 2，通向电波塔的某段石阶，在这里如果奔跑会因为地面震动而不能前进，按住“×”键慢慢地走过去反而可以避开机械蜘蛛；地点 3，石桥，从左向右跑到大约第 4 根桥墩时，机械蜘蛛会跃到前方堵截，这时立即向回跑至第 3 根桥墩，机械蜘蛛会再次跳到左侧，OK。继续一直向右跑进市区。

6. 中央广场调查那只狗，在机械蜘蛛赶到前将它弄到画面外。

7. 撤离过程中不进酒吧，在剩余 4 分 54 秒以上脱离。

8. 除了与机械蜘蛛的战斗外不能逃跑。

满足以上八项条件就能拿到 9 级的评定。但要获得 10 级必须在此基础上把机械蜘蛛打死！虽然它会自动修复，但只要不断地攻击（特别是雷属性魔法）就能胜利。这样就能达到零次逃跑，获得超级的 10 级评定！

但即使拿到 10 级也还不够，因为 SeeD 等级最高为 30 级！要达到那种水平就必须进行考试。领完成绩之后，让斯考尔回到自己的宿舍，在主菜单中选择解说（チュートリアル），再选 Test 就能进行考试。试题共分 30 级，每级 10 题，全答对才能通过这一级，同时 SeeD 等级加 1。在这之后不论在哪儿都能进行考试。下面是所有题目的答案，其中“Y”代表答“YES”，“N”代表选“NO”。

值得注意的是，如果等级达到 30 级就暂时不能答题了，但是剩下的题也不会白白浪费，因为 SeeD 等级会随着斯考尔的表现而有所升降。如果走的方向不对，任务完成不好或是四处“游览”不推进情节，等级会越来越低，那时就又能答题了，直到 30 道的题全部答完。

LV \ 题目	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1级	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
2级	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
3级	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
4级	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
5级	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
6级	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
7级	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
8级	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
9级	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
10级	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
11级	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
12级	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
13级	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
14级	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
15级	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
16级	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N
17级	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
18级	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
19级	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
20级	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
21级	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
22级	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
23级	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
24级	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
25级	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
26级	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N
27级	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
28级	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N
29级	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
30级	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N

风靡世界的卡片游戏（规则、全卡片拥有解说）

这可以说是贯穿于游戏始末的一个迷你游戏，因为在 FF Ⅷ 的世界里，从平民到战士，从学生到教师，几乎有半数以上的人都喜欢与你在卡片上一决胜负。只需面对他们用“ロ”键交谈即可。

卡片的获得

在游戏开始不久，Seed 军校内的一名学员就会无偿赠送 7 张卡片，但这些是远远不够的，要想在卡片游戏中取胜就必须努力收集各种卡片。途经主要有三种。

第一：战胜怪物之后，可能获得这种怪物的卡片，但是这种机率较小，很难达到收集的目的。

第二：召唤兽盖克瓦特尔（ケツアクウァトル）拥有卡片这项能力（即カード），修成后给参战人员装备，就可以对怪兽实施卡片化。不过为了提高成功率，需要尽量削减怪兽的 HP。这种方法对 BOSS 类和人类等敌人不起作用，如果在这种情况下使用カード命令，屏幕上方会显示“カードにできない！”无论如何也不会令敌人卡片化的。

第三：通过与他人进行卡片游戏也可能获得许多收益。而且很多稀有卡片随剧情只能得到一张，甚至跟本无法获得，必须通过游戏从他人手中获取。

卡片的基本种类

游戏中共有四类卡片。怪兽类（Monster）是最常见的，通过一般战斗即可获得，而关底类（BOSS）、召唤兽类（G.F.）、角色类（Player）则极为稀少。

每张卡片都在左上角标出 4 个数字，这可以说是最重要的“战斗部分”，因为这儿的上、下、左、右 4 个数字分别代表这张卡片上、下、左、右四边的数值，而在进行对战时，正是根据相邻卡片的相邻边的数值来决定胜负。有些卡片的右上角还会标出所绘形象的属性，如火、风、地等，某些规则会就此对卡片施加影响。

卡片对战游戏的规则解说

首先，参加游戏的双方各使用五张卡片，轮流放入 3×3 的方格内，每次任选一张，放进任意一个空格，由规则决定是否将对方放置的卡片翻成己方颜色，最后哪一方的卡片多就算获胜。

但这些还只是最基本的，真正的游戏规则有很多条，而且不同的地区、不同时间、不同人物的游戏规则都可能发生变化。除了获取卡片之外，对战也是学习新规则的主要途径。游戏规则列举如下：

开放（オープン）：如果拥有这条规则，那么双方的卡片都是翻开的，可以看清每张卡的情况，比较便于估算 CPU 出牌。

随机之手（ランダムハンド）：参战的 5 张卡片由 CPU 在己方所有卡片中随机抽出，大大增加了难度。

属性力量（エレメンタル）：一般的盘面上是没有任何属性符号的，但“属性力量”则会使某些方格内加入属性符号，当把同属性的卡放进格中时，四边数值都加 1，反之减 1。

突然死亡（サドンデス）：在打成平手的情况下，随机交换双方的卡片，继续对战，直至分出胜负。

相同（セイム）：判定胜负的基本规则在于卡片各边的数值。每新放入一张卡，就要对比此卡与相邻卡片相接两边的数值，若新卡片的数值较大，则可以把相邻卡片翻成己方颜色。但如果有“相同”这条规则就得小心

了，当新放入的卡与两张或更多的卡相邻时，若有两组邻边，它们各自两边数值相同，则形成"相同"，这时"相同"的两组邻边的卡都会被翻转。

附加(プラス)：这规则与"相同"的区别在于要把邻边数值相加，若有两组邻边的和相等，则可以翻卡。

壁垒相同(ウォールセイム)：正常的盘面上是没有数字的，但加入这种规则后，盘面四壁会被赋予某一数值，同时起到卡片边沿的作用，使"相同"、"附加"的应用机率加大。

此外，当"相同"和"附加"出现时，被翻动的卡将被视作新放入的卡来进行新一轮比较，这被称为"连锁"。也是一发逆转的关键所在！

待胜负已分，就是从对手手中索要战利品的时候了，而取得方式会与规则一起列出(写在交换规则(トレードルール)后面)。

一张(ワン)：胜方只能选1张拿走。

差值(ディフ)：胜方比负方多出几张就能拿走几张。

直接(ダイレクト)：双方都把属于自己颜色的卡拿走，所以胜方也没什么好处，只要设法把想要的卡变成己方颜色就可以了。

全部(フル)：胜方可以拿走所有卡片。

全卡片收集

游戏中把卡片分成10级，1～5级为普通怪兽，6、7级为BOSS，8、9级为GF卡，10级为角色卡，总共110种卡片。其中1～5级的怪兽卡很容易取得，唯一麻烦些的"**コヨコヨのカード**"已在"究极情报·神秘的UFO"的中写清，不再赘述。下面仅对6～10级的珍贵卡片进行详述。

6、7两级的BOSS卡并非十分罕见，特别是到游戏的中后期。这里将介绍的三个人手中BOSS卡较集中，相对容易取得。第一个人在沙漠收容所第五层的牢房里，每次进行卡片游戏要给他500元，在获取多张BOSS卡的同时也能得到不少物品。第二人坐在F.H.站长家门外右边的空地上(地名为F.H.**ミラーパネル**)，他其实就是加尔巴迪亚学院的校长**ドドンナ**。第三人要等到DISC4才出现在飞空艇内，要找他先得从魔女城堡(**アルティミシア城**)正门出来，在铁索左侧有三道门，跳进中间那个即可回到地图画面。从出口向东北方走。在陆行鸟森林里骑出一只陆行鸟，然后向西南前进，经沙滩下海，渡过浅水区登上南边的大陆，最后在嘉祝太阳神沙漠找到飞空艇，旁边的石门是通向魔女城的捷径。

与这三个人玩卡片时务必注意规则。

LV8　G.F.卡

卡片名称	取得方法
デブチョコボ	先把**コチョコボのカード**故意输给卡片女王(**クイーン**)，再从巴拉姆学院图书馆外长椅上的学生处赢得(注1)
アンジェロ	在刺杀大统领过程中，从"**ワッツ**"处赢得
ギルガメッシュ	从CC团首领"**キング**"处赢得(注2)
コモーグリ	巴拉姆学院内跑圈的男孩处赢得。
コチョコボ	分别在六个陆行鸟森林收集六个"亲爱の证"，再去陆行鸟圣域取得(注3)
ケツアクウァトル	F.H.站长家"**ドープ**"站长处赢得
シヴァ	先在廷帕编辑部找到"**となりのカノジョ**"，然后交给白色SeeD船上的"**ゾーン**"即可
イフリート	打倒伊夫里特同时获得
セイレーン	从多尔酒吧二层的老板处赢得
セレクト	打倒它的同时获得
ミノウロス	打倒它同时获得

LV9　G.F.卡

卡片名称	取得方法
カーバンクル	从CC团的"**ハート**"处赢得(注2)
ディアボロス	打倒它的同时获得。
リヴァイアサン	巴拉姆学院训练设施中的**ジョーカー**处赢得(注2)
オーディン	打败奥丁时获得
パンデモニウム	从巴拉姆民家的女孩处或旅店外的侍者处赢得
ケルベロス	打倒它的同时获得
アレクサンダー	在月球空间站与"**ピエット**"玩卡片可以赢得
フェニックス	先把"**グラシャラボラス**"的卡输给卡片女王，再到艾斯塔天空都市，从大统领官邸内的辅佐官处赢得(注1)
バハムート	打败巴哈姆特同时取得
グラシャラボラス	令它成为G.F.后，可从廷帕酒吧里右上方的男子手中赢得
エデン	打倒持有伊甸的BOSS"**アルテマウェポン**"即可获得

要注意的是，某些人物出现的地点是固定的，但出现时间是随机的。而某些卡片也不一定每次都出现。最麻烦的是，需要把卡片故意输掉时，随机之手却不一定抽中。

LV10　角色卡

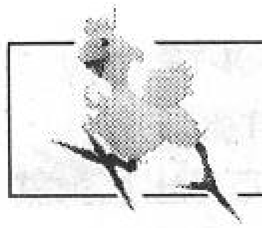
卡片名称	取得方法
ウォード	在月之潘多拉飞过艾斯塔天空都市之后，当斯考尔从月球空间站回到地球之后，从奥德因博士(**オダイン**博士)处赢得
キロス	先把"**コモーグリ**"的卡输给卡片女王，然后去德林市的商店街，从某个男子手中赢得(注1)
ラグナ	在月球空间站与"**エルオーネ**"玩卡片赢得
セルフィ	托拉比亚学院废墟，与坐在中央喷泉旁的女学生玩卡片赢得
キスティス	从巴拉姆学院食堂右侧餐桌内侧的学生处可以赢得
アーヴァイン	先把"**セレクト**"的卡输给卡片女王，然后从F.H.的站长(**フロー站长**)处赢得(注1)
ゼル	毕业之后带着塞尔去巴拉姆，与他母亲玩卡片可得到
リノア	在德林市与卡威上校(**カーウェイ大佐**)玩卡片(注4)
イデア	进入DISC 3后，在伊迪娅家与她玩卡片可以赢到
サイファー	在伊迪娅家从希德(**ジート**)学院长处赢得
スコール	DISC 3结尾，当拉格纳(**ラグナ**)登上飞空艇之后，从他那里赢得

★注1：所谓"卡片女王"是指站在巴拉姆车站入口处的女子。把卡片输给她是为了得到新卡，而且即使卡片输掉也还可以赢回来，只要所有卡都曾经得到过就能令菜单中"**カード**"一项旁出现金星。另外，她每得到一张强卡就会换个地方，必须注意她最后提到的地名，再去那里的酒吧或旅馆找她。

★注2：CC团即Card Club，他们都在巴拉姆学院，但需要按一定顺序赢他们。首先要胜过驻车场标牌前的三人，然后在大门口的提示板前与过路的男子玩卡片，他就是CC团的"**シャック**"。胜出后与从驻车场走出的男子玩卡片，他是CC团的"**クラブ**"。接着与提示板前的两个女生交手，她们是"**ダイヤ**"。然后是二层电梯外的男生，他是"**スペード**"。最后是驾驶室的"**シュウ**"，她是"**ハート**"。把这四大天王击败就去保健室，用"□"键与**カドワキ**先生谈话，随后回宿舍反复睡觉，直至奎斯提丝出现，原来她是CC团的"**キング**"。以后再去训练设施，"**ジョーカー**"就会同意玩卡片了。而且等到DISC 4他们都会进飞空艇。(这是本人发现的顺序，可能会与别人的有所差异，但出现地点不会变。如果不能与他们交战，就先和校内其它人玩，多试几次即可。)

★注3：需要用PDA培养小陆行鸟才可以拿到。

★注4：与卡威上校玩卡片时，先得把"**イフリート**"的卡输给他，才能令"**リノア**"的卡出现。



各种各样的隐藏事件，你解开了多少呢？

究极情报·神秘的 UFO

地外文明的存在已经在 FF Ⅷ 中得以证实！地界上有 4 处区域成为 UFO 经常出没的场所。这 4 处分别是：温希尔镇（**ウィンヒル**）附近的加尔巴迪亚·罗拉巴鲁托溪谷（**ガルハデイア·ロラバルーサ溪谷**）；艾斯塔·嘉祝太阳神沙漠（**エスタ·カシュクバール沙漠**）；托拉比亚·西亚德恩半岛（**トラビア·ヒアデス半岛**）东边的小岛；廷帕·曼德海滩（**ティンバー·マンデービーチ**）的沙滩。最好装备上遇敌率为零的 G.F. 能力，以免被杂敌所纠缠。这样走到某特定地点就会象遇敌一样发现 UFO，但不能进行攻击，还可以看见被 UFO 掠走的各种物品。

在四处都看到了 UFO 之后，前往陆行鸟圣域旁边的山顶，那里是艾斯塔·大提艾利之森（**エスタ·グランディディエリの森**），在森林外的高地上会遇到“UFO?”，把它打爆。

最后回到巴拉姆学院的遗址，在大坑边上会遇见外星人“**コヨコヨ**”（他只有 10 点 HP）。战斗中如果给他五个回复药“**エリクサー**”，“**コヨコヨ**”会自行离开，并把自己的卡片“**コヨコヨのカード**”作为酬谢送给斯考尔（LV5 的第 4 张卡）。反之，如果将它打倒就只能得到“加速装置”，而无法得到这张珍稀卡片。

究极情报·奥贝尔湖的黑影（DISC 3）

廷帕镇附近的奥贝尔湖（**ディンバー·オーベール湖**）里生存着一只不知名的生物，每当有人在伸向湖心的半岛上哼唱歌曲时（在最接近湖心处调查，选第二项），就会看见浮近水面的黑影。

第一次与它相遇时，它会求你去森林里找它的孩子。在多尔公国以西的山坳里有片森林，在里面会碰上一只猴子，但不论是选哪一项它都会逃走。把此事告诉奥贝尔湖的黑影，再继续找它对话（反复交谈）会得知很多条提示，关系着世界上的几处密秘……

A. 石块上的暗语。从黑影那里取得线索之后，先在廷帕东边，跨海长桥以北的细长小岛上调查，找到一块人工制成的石头，上面写着“**アニヘド**”；再到巴拉姆的海岸上调查，在错拾了几次之后就能找到写有“**カゲツモ**”的石块；然后是廷帕西边的山丘，找到那里的小瀑布，在其正上方的山顶上调查可发现鸟巢，选第一项与母鸟作战，胜利后就得到第三段暗语——“**リタイレ**”。最后的暗语石在奥贝尔湖黑影的孩子那里，但每次遇见它都会逃跑。这时要再去奥贝尔湖，在黑影出现的地方选第一项，练习打水漂，等出现数不清的波纹（**石はかぞえきれないほど、なんべんもなんべんもはわた**）的时候再去森林找那孩子，选第一项用石头打它，就能得到第四块石头的暗语：**ラントル**。

把 4 条暗语纵向排列就是迷底；在摩尔多莱特平原（**モルドレット**）有宝藏。在托拉比亚大陆（**トラビア**）和艾斯塔大陆之间的摩尔多莱特平原上调查，会有多个颜色的人面石来答话，注意赤的人面石，它说的全是反话，按它说的反方向走〔日语方向东（**ヒガシ**）、南（**ミナミ**）、西（**ニシ**）、北（**キタ**）〕，直到它不再说方向。此时原地调查两次，就能挖到**スリースタース**。

B、被擦除的字母。奥贝尔湖黑影的第二条线索指引你来到托拉比亚大陆（**トラビア**）的东部半岛——西亚迪斯半岛的尾部，调查后发现了暗语：**イスカライマキンガトウキニキタカライイ**。接着按黑影的提示擦掉句中的“**イ**”和“**キ**”，就得到线索：斯卡拉曼伽（**スカラマンカ**）有宝物。这就是艾斯塔以南小岛的名字，在其中四处调查就能找到“幸运之书”。

C、千钧一发。第三条线索要求你去铁桥的正中间，但会是哪座铁桥呢？来到廷帕镇，在通往加尔巴迪亚学院东侧车站的铁轨上架有一座铁桥，与那里的男孩对话，得知有火车开过来了，而桥下的女孩还没有察觉。迅速救起那女孩，就会在旅馆的房间内看到一辆写着字的模型……

D、除此以外，依据提示能够在伊迪娅的家附近找到一块被森林包围着的小平原，在其中调查得知“杂草中散落着一些建筑物的瓦砾！”也许说明这里曾经有过村落吧。

究极情报·陆行鸟

世界各地都有一种又小又圆的森林，那就是陆行鸟繁衍生息的场所——陆行鸟之森（**チョコボの森**）。每个森林又由一名“**ちょこ坊**”管理，他会给初次涉足的探险者两件东西：陆行鸟之笛（**チョコソナー**）和陆行鸟之网（**チョコザイナ**）。前者用来寻找小陆行鸟，后者用来捕捉小陆行鸟。探险者首先要吹着“**チョコソナー**”在林中移动（按住“×”键来回走），根据声音寻找小陆行鸟。当声音变得舒缓有力时，意味着那里是捕捉小陆行鸟的敏感点，这时取出“**チョコザイナ**”（先按“□”键调出选项，再选第二项），捕捉小陆行鸟（按“×”键），于是会有小陆行鸟落到地上。换用“**チョコソナー**”（按“□”选第一项）继续寻找，直到发现所有的敏感点，使所有的小陆行鸟降到过地面。接下来还是将“**チョコザイナ**”在某些敏感点上使用，使小陆行鸟或飞走或落下，直到林中只剩下一只。上前与那小陆行鸟交谈，亲陆行鸟就会落下供人骑乘。同时，小陆行鸟成为探险者的伪 G.F.。

小陆行鸟也可以离开陆行鸟之森、离开 FF Ⅷ，进入 PDA 的世界，进行外出陆行鸟 RPG，成长为更强力的伪 G.F，获取更丰富的物品。

究极情报·战斗记录

斯考尔在校长室刚领到毕业证书时，与校长希德（**ジート**）谈话，可以得到一个作战统计表（**バトル计**），在菜单里选“**チュートリアル**”→“**ヘルプ**”→“情报”→“战斗**レポート**”即可浏览。以后与校内 CC 团的“**ジョーカー**”玩卡片并胜出（见前文）后，及沙漠收容所 10 层的囚犯玩卡片并胜出后，分别能让统计表增加一项新功能。

究极情报·天堂与地狱

现已探明，加尔巴迪亚大陆西端的细长岛屿是离地狱最近的地方，叫做加尔巴迪亚·地狱岛（**ガルバディア·地狱に一番い近岛**）；艾斯塔大陆东北角的小岛是离天堂最近的地方，叫做艾斯塔·天堂岛（**エスタ·天国に一番近い岛**）。那里的怪物全部是 100 级，同时持有多种稀有物品，现已成为探险者的乐园。

究极情报·古杂志??

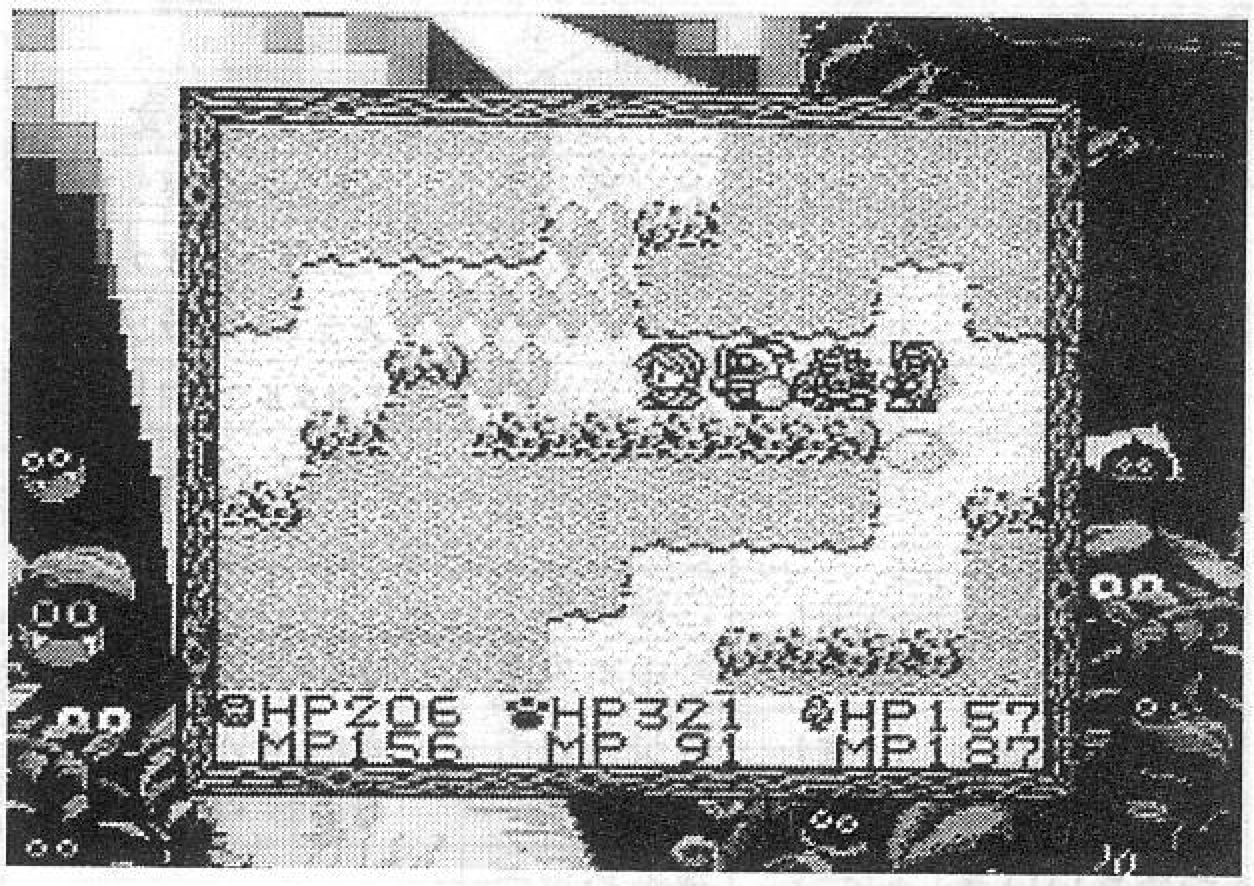
据报，世界上有多处地方发现了早期的“**ティンバ·マニアックス**”的杂志。

1. 巴拉姆镇站的站台左侧
2. 廷帕镇的编辑部
3. 多尔酒吧二层的牌桌上
4. 德林市旅馆卧室第二张床的床角下
5. F.H. 最深处，铁轨旁边的民家（F.H. 民家）角落里
6. F.H. 宿屋卧室
7. 休米族的村子，某民家床上
8. 托拉比亚学院墓地（**Tガーデン·墓地**）深处某石牌前
9. 伊迪娅的家，伊迪娅的房间（**イデアの部屋**）地板上
10. 白色 SeeD 之船（**白い SeeD の船**）驾驶室的地板上
11. 廷帕镇旅馆卧室的桌子上
12. 多尔公国旅馆卧室的桌上

这种杂志需要在电脑中读出（巴拉姆学院二层教室，斯考尔自己的终端机），里面记载着拉格纳的系列报道。



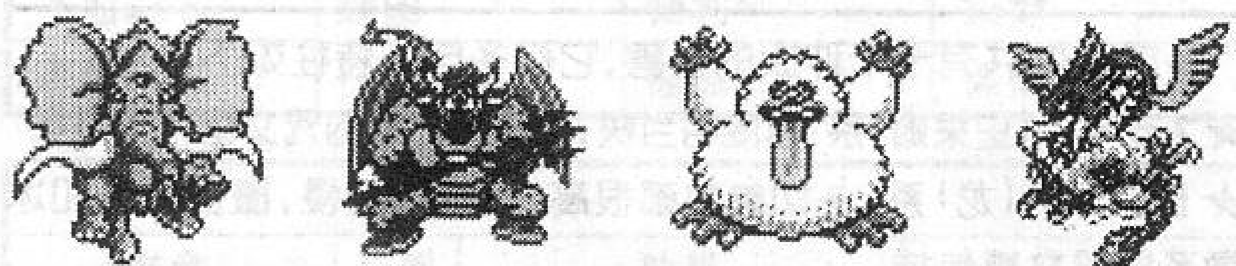
文/刘鹏、张凌志　　责编/PERFECT



勇者斗恶龙 怪兽篇

——特瑞的神奇王国

~爆机以后的新发现~



GB 厂商:ENIX 类型:RPG
发售日:98年9月25日

传统化的秘技依旧有效,爆机后的等待必不可少!

爆机后是可以再继续游戏的。耐心等待 STAFF 画面结束,在屏幕出现 to be continue 字样时选择存档,而后重新开始游戏并取档。进入后会由那只绵羊引导再次进入大树国的世界。此时旅行之扉处最后的三道门已经全部打开,在各自的尽头可以分别与著名的龙王(**りゅうおう**)、大神官哈刚(**ハーゴン**)、索玛(**ゾーマ**)、**バラモス**、**ムドー**、**デスピサロ**等强劲的对手战斗。在格斗场还能与星之祠的老人进行擂台赛,他的黄金史莱姆(**ゴールデンスライム**)、天空之龙(**スカイドラゴン**)都是非常非常厉害的怪兽,没有顶级的怪兽别想战胜。此外星之祠右面又多了一个房间,里面是第三只"手"形的怪兽。不用多说啦,之后在格斗场会增加一个旋涡。值得一提的是,在旅行之扉刚打开的三道门中右面的那个,下方的旋涡内能找到非常珍贵的怪兽——金属史莱姆(**メタルスライム**),不过非常难捉到。而到达 21 层以上时,会碰上一种叫**はぐれメタル**的史莱姆,它的守备力更强,速度则是极限 511,要逮到它更是困难;要是打倒它则能得到惊人的经验值——六万左右(每只)。如果身边只带一只怪兽的话,轻易就能达到成长极限。

关于配合及孵化

本作最精彩之处就是配合——能够令雌雄怪兽"结婚"并进而传宗接代的这一系统统称"配合"。当不同雌雄的怪兽各自达到 Lv.10 以上,就能进行配合,配合后将得到它们的后代(注意:先选择怪兽的血统**けっとう**将被其后代继承,也就是决定其后代的种族)。新生儿不但将继承双亲的素质、咒文及特技,还会继承双亲的性格,并且它的成长极限也将比其双亲有所提高。因此要想得到强劲的怪兽,慎重选择配偶双方是非常必要的。刚生出来的怪兽卵最好不要立刻孵化,为了以后继续配合的方便,先去怪兽卵鉴定师那儿(就在星之祠右上方的房间内),用**かんていする**进行鉴定,若其性别不符你的要求,就用**しゅくふく**进行修复(就是做变性手术啦),选择**けってい**确定。孵化出的怪兽如暂时不想加入队伍就会进入牧场。

关于捕捉

在游戏的初期,即使不用诱饵也能捉到怪兽,但到了中后期就必须使用诱饵才行。为确保万一,不妨试试以下方法:①保持队伍只有一只怪兽,它必须持有回复系咒文;②战斗中先干掉不想要的怪兽;③防御几个回合,直到足够使用回复 HP 的咒文;抛出诱饵,这时己方怪兽应该会使用回复咒文;④再次抛出诱饵,这次己方怪兽多半会攻击,但由于已连续两次抛出诱饵,一般来说已是囊中之物(如不放心,可以重复步骤③)。这样即使是**メタルスライム**或**はぐれメタル**都不在话下(前提是它们不逃跑)。

关于牧场

牧场的作用类似于《口袋妖怪》中的抽屉,用于存放怪兽。所不同的是存放于此的怪兽会自己升级,当你在迷宫内战斗时它们也在自己进行训练。但有利有弊,升级的同时其野性值也会猛涨(且不会再领悟新的咒文或特技)。这意味着当你带上它战斗时,它将不听你的指挥,所以此时冬眠(**とうみん**)指令就显得相当重要了。冬眠中的怪兽其野性值就不会再增加,但同时也不会自己升级了。还有几点要注意:①当牧场中的怪兽处于冬眠状态时,如果有新的怪兽加入,它并不会冬眠;②冬眠是相互切换的,当使用该指令后,原先未冬眠的将进入冬眠,而原先冬眠着的将解除冬眠。

关于迷宫

一般来说迷宫内是无法存档的,但也有其它情况存在。随着冒险的深入,如果下落的层恰好是道具屋或者是教堂的话,那便可以存档了,同时教堂的神官还能为同伴们恢复健康。另外这儿的道具屋价格公道,道具商会以原价收购你的道具,并以高价(原价)收购你的魔法杖,不妨利用这点大赚一笔。如果下落的层是宝箱层(此层只有一间屋子,里面有六到八个宝箱不等)的话也可以进行存档。到了游戏中期,可以在义卖市场买到旅行的书签(**たびのしおり**),那就可以在迷宫里随时存档了。此外迷宫内还有特殊层竞技场的存在!在这里可以连续参加好几轮的角逐,每轮都有丰厚的奖品等着赢家去拿。

关于性格

性格的设定使得本作的系统显得更富特色。每只怪兽都有自己的性格,玩家对其下的每一个指令都会对其产生影响,而它的性格又会影响其本身的成长。到了游戏中后期,义卖市场里开始出售能改变性格的书本,更是增加了趣味性。以下是性格的中日文对照及书本对各性格的影响:

おくびょう胆怯、**ひねくれ**乖僻、**がんこ**顽固
みえっぱり爱慕虚荣、**たかびしゃ**强硬、**こうかつ**狡猾

あわて惊慌、きまぐれ反复无常、わがまま任性
ふつう普通、のんき安闲、なまけ懒惰、きれ锋利
ぼうけんたん使勇敢的书、こわいはなしのほん使懦弱的书
やさしくれるほん使温和的书、ずるっこのほん使无情的书
あたまがさえるほん使多虑的书、ユーモアのほん使愚蠢的书

关于怪兽种族

本作中共有十个种族的怪兽，它们各自的特性如下：

★スライム(史莱姆)系：速度相当快，战斗援护系的咒文或特技得意
★ドラゴン(龙)系：一切参数都很高，但成长缓慢，擅长火系和冰雪系的咒文或特技
★とり(鸟)系：速度快，成长迅速，雷系咒文或特技得意
★けもの(兽)系：HP，攻击力俱佳，咒文或特技能力低下
★しょくぶつ(植物)系：MP、智慧相当高，且随Lv上升成长快
★むし(虫)系：攻击力、守备力高，毒性攻击强
★あくま(恶魔)系：HP、攻击力和守备力俱佳，攻击系咒文或特技强
★ゾンビ(死灵)系：HP高，其它能力平均，对麻痹反应弱
★ぶっしつ(实体)系：守备力奇高，火系和冰雪系的咒文或特技强
★????系：这个系统不属于怪兽，但具体的情况，包括如何得到，笔者还一无所知

道具列表			
道具名	作用	道具名	作用
やくそう	回复少量HP	たひのしおり	在迷宫内存档
アモールのみず	回复中等HP	せいすい	不遇敌
けんじゃのいし	(全)回复中等HP	ぎんのたてごと	唤出敌人
せかいにゅのしずく	(全)回复全部HP	でんぱつのつえ	(全)真空刃
まほうのせいすい	回复中等HP	マグマのつえ	(全)火炎攻击
エルフののみぐすり	回复全部MP	いちづちのつえ	(全)雷电攻击
せかいにゅのは	复活	ふぶきのつえ	(全)冰雪攻击
どくけしそう	解毒	ほのおのつえ	火炎系攻击
まもののエサ	野性值-2	まふうじのつえ	封锁敌咒文
くんせいにく	野性值-5	ルーラのつえ	直接到达出口
ほねつきにく	野性值-20	かしこさのたね	智慧+3
しもふりにく	野性值-100	まもりのたね	守备力+3
レミラーマそう	显示地图	いのちのきのみ	HP+3
キメラのつばさ	从迷宫返回	すばやのたね	速度+3
ももんじゃのしっぽ	指明出口方向	ちからのたね	力量+3

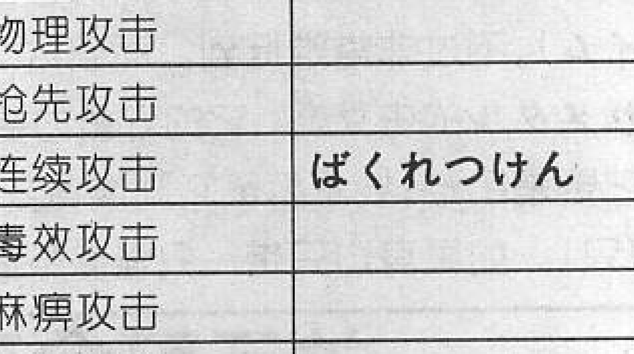
攻击系			
名称	范围	效果	上级咒文
ギラ	(全)	火炎系攻击	ベギラマ→ベギラゴン
イオ	(全)	爆发力攻击	イオラ→イオナズン
メラ		火炎系攻击	メラミ→メラゾーマ
ヒャド	(全)	冰冻系攻击	ヒャダルコ→マヒャド
バギ	(全)	真空刃攻击	バギマ→バギクロス
ザキ		即死	
メガンテ	(全)	自爆攻击	
ディン	(全)	雷电系攻击	ライディン→ギガディン
ひのいき	(全)	火炎系攻击	かえんのいき→はげしいほのお→しゃくねつ
つめたいいき	(全)	冰冻系攻击	
かまいたち		真空刃攻击	しんくうは
がんせきおとし	(全)	落石系攻击	
いなずま	(全)	雷电系攻击	
すてみ		拼命一击	
たいあたり		用身体撞	
みなごろし	(全)	敌我通杀	
なかまをよぶ		实体系伤害	
かえんぎり		火炎斩	
いなずりぎり		雷电斩	
メタルぎり		金属斩	
まじんぎり		魔神斩	
けものぎり		兽斩	
ゾンビぎり		死灵斩	
ドラゴンぎり		屠龙斩	
さみだれぎり	(全)	物理攻击	
しっぷうづき		抢先攻击	
れんぞくこうげき		连续攻击	ばくれつけん
どくこうげき		毒效攻击	
マヒこうげき		麻痹攻击	
ねむりこうげき		睡眠攻击	
ジゴスパーク	(全)	雷电系攻击	
ビッグバン	(全)	大爆炸	
グランドクロス	(全)	大十字斩	
マダンテ	(全)	最强魔法	
ドラゴンム		变身成"龙"	

GB游戏攻略征稿启事

自从本刊增设了GB专栏后，承蒙各位热心读者来稿、来函，才令本栏目有了今天的成绩。为了更好地回报读者，让GB玩家总能在电软上找到自己喜欢的游戏攻略，把这块只有在电软上才有的GB乐园办得更加红火，本刊目前大量征集GB攻略，望各路高手不吝赐教，积极投稿。至于来稿内容，无论流程攻略、难点解析均可，只要内容准确、表达清晰即可，不限字数。

下面是本刊预设的几款重要游戏，望大家踊跃来稿，当然并非下文提到的游戏攻略我们同样欢迎(彩色GB也可)。

"口袋妖怪"系列详细解析
"牧场物语"流程和解析
"女神转生外传·最后的圣经"
"隐忍传说V·隐忍的继承者"
"迷你四驱2"
"骑士高达物语"
"幽游白书·魔界之扉"
"篮球飞人2"
"天外魔境2"
"阿蕾莎2"
"魔法骑士"
"海格利斯的荣光·出动众神"



战斗援护系			
名称	范围	效果	上级咒文
ラリホー		深度催眠效果	
マホトーン	(全)	封咒效果	
マラーサ	(全)	迷雾	
メダパニ	(全)	混乱效果	
マホトラ		吸收 MP	
ルカニ		降低敌守备力	
スカラ		增强己方守备力	スクルト
バイキルト		增强己方攻击力	
あまいいき	(全)	甜气,催眠效果	
とくのいき	(全)	毒气,中毒效果	
のろいのことば	(全)	诅咒效果	
おたけび	(全)	敌行动不能	
ちからをためる		蓄力,攻击力上升	
ぶきみなひかり	(全)	降低敌咒文威力	
おいかぜ		反射いき(气)类咒文	
くちをふさぐ		封锁いき(气)类咒文	
やけつくいき	(全)	麻痹效果	
まぶしいひかり	(全)	使敌盲	
さそうおどり		诱惑之舞	
やいばのぼうぎょ		使受攻击时能反击	
ピオラ		提升己方速度	ピオリム
すなけむり	(全)	尘砂飞扬	
アストロン	(全)	使己方不受任何攻击	
メダパニダンス	(全)	混乱效果	

书名＼效果	原来的性格		
	乖僻	普通	胆怯
勇敢之书	强硬	爱慕虚荣	乖僻
懦弱之书	胆怯	安闲	×
温和之书	普通	反复无常	安闲
无情之书	乖僻	乖僻	×
多虑之书	顽固	锋利	狡猾
愚蠢之书	任性	惊慌	懒惰

回复系及其它			
名称	范围	效果	上级咒文
ホイミ		回复己方 HP	ベホイミ→ベホマ
ベホマラー	(全)	回复己方 HP	ベホマスン
キアリー		解毒	
キアリー	(全)	治疗麻痹	
シャナク	(全)	解咒	
ひかりのはどう	(全)	回复己方一切异常状态	
せいれいのうた	(全)	复活	
ザオリク		复活	
ハッスルダンス	(全)	回复己方 HP	
バルプンテ		对己方有利,效果不定	
トラマナ		免受毒沼伤害	
レミラーマ		查看迷宫地图	
くちぶえ		诱敌战斗	

文/毛云　　责编/PERFECT

上接 53 页

来到东边的拿达道之街(ラダトの街)我们找到了修(他住在道具屋旁的大屋里),可他竟然不肯帮忙。离开房间后,我决定再去劝说他加入(第一项)。当我进入酒场正准备离开时再次遇上了修,他说要苹果下跪求他才肯帮忙,我不敢开口(第一项)……不过修还是离去了……走到鉴定屋门外,我们找到了一个叫列治文度(ソッチモンド)的侦探,他说可以帮我打探修的消息,不过要1500元调查费,没办法,也只好借助列治文度的力量了(第一项)。

众人在宿屋处一边休息一边等列治文度的消息,不久他出现了,说明天修会在村中东面的水闸附近乘船离开。第二天早上我们去水闸处找修,谁知他将一个银币丢入河中,并再次提出了刁难的条件——要苹果取回银币才行。为了取回银币,我们在桥上找绿衫的水门看守,我对他说希望开启水闸(第二项),这时一个叫天忠(アマダ)的水闸看守前来阻挠,但是我坚持要开水闸(第二项),天忠说如果我能与他单挑并取胜的话就开水闸(只要选攻击就可取胜)。胜利后,我们来到河中找银币。费了一番周折(第一项)找到银币后,修终于加入我军。

回到北翼之村,在二楼广场修说了一些对付凯宏王国的方法,我明白后(第二项)就回到自己的房间休息。第二天,众人回到广场,准备好后(第二项)战斗就会开始。由于准备的奇袭计策成功,我方轻易取胜。回到广场后,众人都推举我作首领,但是我犹豫不决(第二项),并且觉得能力不足(第二项,再选第一项)。这时域陀出现,邀我夜间与他在酒馆见面。到了夜晚,域陀将玄觉老师被同盟军称为叛徒的事告诉了我,我听完后便回去休息。

第二天来到广场,我依然没有信心接任首领一职(第一项),此时神医丰安(ホウアン)来到加入了我军,我也在众人的极力推举下当上了同盟军首领。为这个地方起名后门之纹章的继承者妮古拉多会再次出现,她派出大弟子路克(ルック)助我们一臂之力(此人魔法力极强,不可不用),并且送给我们一块约束之石板(观看108星加入进度的道具)。

反目

当我们正想离开根据地出外走走时,在入口处遇上了弗查(フイッチヤー),他死活也要根我们一起走(第二项)!

在南翼市的宿屋中我们找到了雅历士和希露达,对话后他们就会加入。回拿达道之街,如果队伍中有代列度・Y(フリード・Y)的话在洗衣场就可以找她的妻子良乃(ヨシノ),并加入(第一项)。另外,在鉴定屋门外又遇上了侦探列治文度,我请他加入(第一项),列治文度说我要是能猜中他手中的硬币就加入,但是怎么猜都猜不中,气愤之下我来到酒吧,有一个好心人给了我一个银币,把它交给列治文度后他就会加入。

从水闸的右方出去,回佣兵之岩可以看见一个叫添普顿(テンプルトン)的人,他说地图是冒险的必须品,我同意了他的看法(第一项)后他就会离开。此时返回鱼儿之村(トトの村)找他对话一番他就会加入(第一项,再选第一项),并且送给我水浒图。

—待续—



雷盖亚传说

~各种宝物取得方法揭晓~

很久没有玩过这么爽的 RPG 了，SCEI 的实力果然不同凡响。游戏的流程并不复杂，但其中众多的隐藏内容确实值得探讨。以下为笔者竭尽全力的一些发现，希望能对各位玩友有所帮助。

PS	厂商:SCEI	类型:RPG
	发售日:98 年 10 月	

SCE 新作解析，必杀技输入、隐藏情节完全攻关！

ヴァン技表			ノア技表			カラ技表		
技名	AP	输入指令	技名	AP	输入指令	技名	AP	输入指令
ヴァンスペシャル 奥	99	→↓←↑←↑→↓←	ノアすぺしゃる 奥	99	←↑→↓↑←↑↓→	ガラ超连击 奥	99	→→↓↑↓↑↓←←
バーニングフレア 超	50	→↓←↓←	はりけーんしゅーと 超	70	←↑↑↑↑↓→	双手四连雷弹 超	50	→→←←←
ファイヤーブロウ 超	40	→→↓←	ばるちゃーぶれーど 超	50	←←→←→	旋脚风雷击 超	40	→→↑←
トルネードフレイム 超	30	→→←	ふおれすとぶれす 超	40	←←→→	雷击掌 超	30	→→←
ヴァンハソケーン	24	↑↑↓↓	てんぺすとぶれいく	36	→→←↑↑↑	螺旋双掌打	30	←↑→↓←
ヴァンサイクロン	24	↓↑↑↑	らつしんぐげいる	30	↑↑←↓→	落击连牙弹	30	↑←↓→←
ヴァン PK コンボ	24	↓↑↑←	ちぶ、ふおーゆー	30	↓↑↓←→	舞崩天升破	30	←←→↑←
ウァンスピンコボ	24	↑↓→←	すわんどらいぶ	24	↓↑↑↑	空翔硬降击	24	↑←↓↓
ウァン W アッパー	24	←→↑←	ばーどすてつぷ	24	↓↓↓↑	升刚连脚蹴	24	↓↓↑↑
ウァンクロスキック	24	↓↓↓↑	どるぶぃんれいず	24	→→←→	烈空猛掌打	18	←↑↑
ウァンパワーブロー	18	←←↓	みらーじゅらんさー	24	→→↑↑	破首刀割去	18	←↑←
ウァンスラッシュ	18	↑↓←	ういんどすとらいく	18	→←↓	擒里拳	18	←→←
ウァンサマー	18	↑↓↑	そにつくじゃべりん	18	→↓→	岩头击	18	↑↓↓
ウァンタックル	18	↓→↑	びーすとふあんぐ	18	↑↓↓	硬壳击	18	←→↓
ウァンエルボー	18	←→←	りざーどている	18	↑↓↑	跃膝升破	18	↓↑←

必杀技抵消

即利用某一必杀技的结束指令作为另一必杀技的起始指令来节省行动值的方法。例如：↑↓→◇←→↑◇只需输入↑↓→←→↑◇即可，而“ガラ”的←←→↑←接↑←↓→←等更是可以节省两格指令。这一点可以善加利用。

260 件宝物

在完成游戏后的评价表中可以得知共有 260 件宝物等待玩者发掘。这里所指的宝物是宝箱里的、村镇中调查到的、各种特殊事件中得到的、战胜 BOSS 后得到的，斗技场和钓鱼池中只能用点数换得一个宝物和其它一些稀有道具。若想 100% 入手必定要进行“地毯式搜查”，还要有极大的耐心。以下是一些道具宝物的取得方法。

●游戏一开始“リム・エルム村”的道具屋楼上有一个原先打不开的箱子，“ヴァン”在离村前再去开启即可得到“ポイントカード”。

●空中庭园“ジェレミの町”恢复后，在左下方的房子内可以见到宝石职人“ザラン”，他请主角一行人为他送信。当“ウィドナ”把信交给他儿子“ペペ”后可得到“ザラン”妻子的戒指，再把戒指交给“ザラン”得到“ザランの冠”。此外在消灭该地区雾之巢后还会有其父子团聚的情节。

●在“ウィドナ”旅游胜地恢复后，可向一男子购得“摄像石”，在海滩上可以拍照玩耍。

●在“ウィドナ”的动力室冷却后可在宝箱内找到“汤波丸”，把它交给“オクタム”的市长，市长便会拿出“钝重の首饰”表示感谢。

●在阶层都市的斗技场以 50 COIN 换取“ゴールドカード”后进入舞厅可参加舞蹈大赛，胜两场后可得奖金 10000 和“クイーンの水着”，并可在原先“ノア”跳舞的“アフロキング”处得到“神速の道饰り”。值得注意的是：跳舞时前两步就使用必杀技（按△键），快速进入高分值舞步，

最后一步再用必杀技。

●在毁掉绝对要塞后回到“リム・エルム村”，找到“メイ”(ヴァン的女友)会有情节发生，她送主角的“狩人の服”还在吗?不在可就惨了。

●在毁掉绝对要塞后回到“リム・エルム杆”，在沙滩上找到一开始教“ヴァン”功夫的“トッド”，可与他一对一对决，在不使用召唤兽的前提下胜利可得“斗气の神玉”。要点是装备“斗气の神玉”(AP 消费减半)、“神速の首饰り”(每回合第一个行动)或“武神の像”(一定确率反击)，并注意及时用道具回复 HP。

●在“ディーネ山”的山顶有一只凤凰“ラピス”，打败它可获得“魔神の封印”，其效果竟然是暴走(最近“暴走”很流行，都是 KOF 给闹的)。暴走后无法使用道具和召唤，但可不受 AP 限制随机使用必杀技，有时能打出二十几连技，一万多点 HP，但有时也会一动不动。要点是“ラピス”实力超强，虽只会普通攻击但却一击必杀，要以较低等级打败它需有一人装备“神速の首饰り”，另两人最好装备“武神の像”，并备足“不死鸟の药”，保证每回合有两人是存活即可。

●在斗技场的 master course 中胜出将得到一个(仅一个)可连续照指令攻击两次但只消费一次 AP 的强力道具“斗神の像”。要点是在“リム・エルム村”变成生物城后，于其中找到最终的武器防具，让“ヴァン”装备“真红の书”(经验值加倍)后炼至 50 级左右，然后装备“斗气の神玉”、“生命の圣杯”(每回合 HP200 回复)、“失われた圣杯”(战斗不能自动回复一次)，当然装备上“魔神の封印”碰碰运气也可以。

召唤兽

右表中的召唤兽均可吸收，装备“苍白の书”可提高召唤技取得率。当然也有一些特殊的召唤兽，取得方法如下:

●珍兽:以 200POINT 在钓鱼池换得的道具“クチビリアンの笛”和“フグドリアンの笛”在战斗中使用即可召唤两种珍兽，只是其效果令人哭笑不得。

●圣火兽:“ヴァン”的圣兽成长至 8 级后，去“ソル”的创世树处即可取得(ヴァン专用)。

●圣风兽:“ノア”的圣兽成长至 7 级后，去“リクロア山”的创世树处即可取得(ノア专用)。

●圣雷兽:“ガラ”的圣兽成长至 6 级后，去“东ヴォズ树林”的创世树处即可取得(ガラ专用)。

●圣光兽:“ブブゴルド”恢复后在“カーラ”处可得到“圣光兽の卵”，在“ジェレミの町”的宝石职人“ザラン”的情节发生后去找他，他会将其改造成“光の圣护符”，装备后即可召唤。

●圣地兽:在斗技场中以 100000 COIN 可获得“圣地兽の卵”，“ザラン”的情节发生后让他改造成“地の圣护符”，装备后即可召唤。要点是尽量先获得“斗神の像”。

●圣水兽:在钓鱼池中以 20000 POINT 可换得“圣水兽の卵”，依上法进行即可。要点是注意有节奏地拉动鱼线，在出现 GOOD 字样时钓到的鱼一般为大鱼。

注:对地名地点不清者可在地图画面按 L1 键查找。

普通召唤兽表

召唤兽	MP	类型/效果	LV3 以上追加
光兽[ヴェーラ]	6	味单/HP 回复	异常状态回复
光兽[ハーヴ]	18	味全/HP 回复	异常状态回复
光兽[スプーン]	45	味全/HP 回复	异常状态回复
光兽[アルル]	90	敌单/即死	—
暗兽[ナット]	13	敌单/即死、混敌	—
暗兽[プエラ]	120	敌全	—
火兽[ギマード]	10	敌单	攻击力下降
火兽[ゼノール]	36	敌单 + 范围	攻击力下降
火兽[ゴラゴラ]	40	敌全	攻击力下降
水兽[ギザム]	28	敌全/毒	行动力下降
水兽[フリード]	40	敌全	行动力下降
水兽[ヌルモ]	110	敌全	行动力下降
风兽[ナータ]	32	敌单	素早下降
风兽[ノーヴァ]	48	敌单	素早下降
风兽[バーラ]	85	敌单	素早下降
地兽[ムシュラ]	60	敌复数	防御力下降
地兽[ケマロ]	72	敌单	防御力下降
地兽[イオタ]	90	敌全	防御力下降
雷兽[シーダー]	24	敌单 + 范围	贤下降
雷兽[ヴィグロ]	64	敌全	贤下降
雷兽[ギリアム]	160	敌全	贤下降



文/RED・ACE　责编/PERFECT

街霸 ZERO3

PS 厂商:CAPCOM 类型:FTG
发售日:正在激烈发售中!

关于 PS 版的点滴之谈

一、实话实说:

一开始并未抱太大希望。只是朋友推荐才……

二、惊喜:

精细的背景,重新修改的音乐,新增的人物,令人有些激动(但本人认为画面解析度下降,人物比例变小),然而真正值得留意的是她的系统。

三、系统及模式的改良:

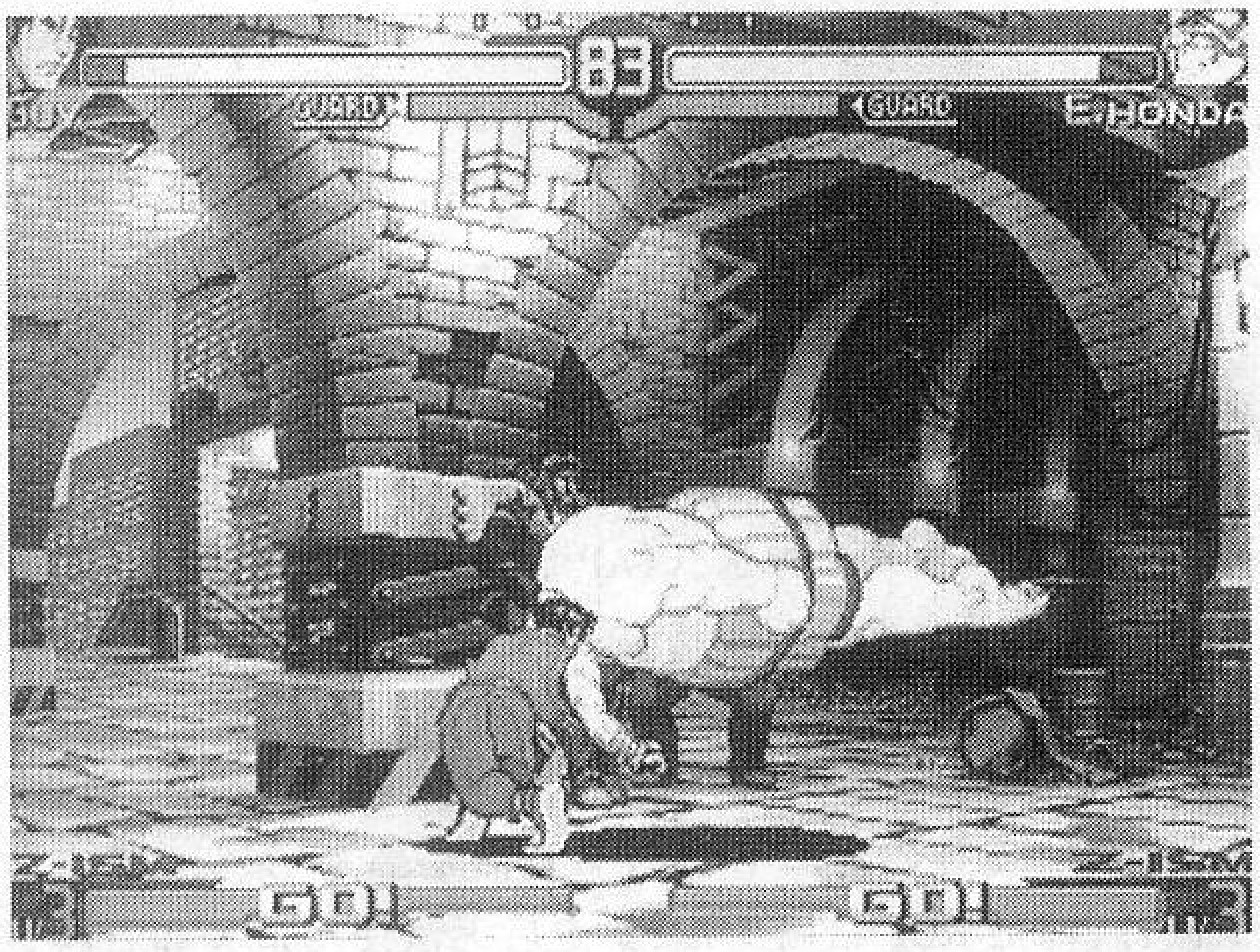
■X、V、Z 槽各有千秋。如 X,在起初只能用一种必杀技(超),豪鬼只有瞬狱杀,肯只有升龙裂破。然而一出手就是三级超,所以抓住机会即可发出,对挑战者的操作要求较高。V 槽,起初只可用 OC 技,分为 50%和 100%两个阶段,此集 OC 技已改,它不像前作那样可乱打一气,看似击数多,然伤害度小。这回 OC 发动后,真身后带 4 个残像,其中中间三个是摆设,而最后一个残像称之为影武者,具有攻击力:在真身作出动作后,他会迅速做出相同动作并对对手作出追打,此技攻击力不可小看。Z 槽,则如前作三级超杀槽,在此不多说。

■在 ZERO3 中,体力槽下有一能量表,俗称为“头昏表”,此设计和 KOF 中的防御崩坏大同小异,在防守时受对方攻击一段后能量表降为“0”时,会出现一段时间的硬直。因此对战时多加利用此表,大有益处。而且,此表在出现一次硬直后,会变短,也就加快了再次硬直的时间间隔,想要避免硬直挨打,只有以攻代守,这又增加了游戏的激烈程度。

■受身:在 2D 格斗中,其概念应该出自龙虎之拳,起初是为了减少对方投技的伤害度。3D 中受身是为了减少对手将自己打至浮空后进行追击,概念来自 FV 等。而在 ZERO3 中卡普空将两者集合起来,使受身更加完善:ZERO3 每个人物都可将对手击飞,然后进行追击,而受身一可避开追击,二能在受身后立刻对对方进行空中反击(但成功率不高),三可对大范围的追击进行防御。

■投技:改革、改革、重大的改革。ZERO3 的投技不是近身→(←)+P(K),而是双 P 或双 K 使出。并且,几乎每人都有两种地面投技及一空中投技。这就使背投技更易使出。因为投技使用时有背投动作出现,只要距离把握好,投技百分之百成功。但若投技失败,会有空档出现,而不像以往单键背投失败会出现攻击,并使对方出现防御硬直而无法进行及时反击。ZERO3 中投技一但失败,就有可能被对方抓住失败动作的短暂不可防御及行动时间打出强力连续技而损失大量 HP,所以在使用投技时要慎重。

■培养最强角色:这是 ZERO3 PS 版的一个特有模式,挑选众多角色中的一名,环游世界,挑战武术家使自己成为强者。这里,可以将自己喜爱的角色变得更强,更可在对战模式中大展身手(街机及组队模式都适用)。在这个模式中,完胜是十分重要的(满血),接下来时间及连击数也不可缺。因为,这些都是拿大分的关键,而分就是经验值,经验值的多少会影响你 LV 的高低。一般说,满血三万分,九十秒前结束战斗时间乘三,一般一场战斗拿六七万分不成问题。若是条件战,比如连续技攻击、超杀攻击、OC 技攻击打得好能拿十四、五万(我用肯时就经常跳级)。还有一种条件战很特别,在游戏进入尾声时与纳什对战,必须用防御崩坏后的攻击。所以,玩者要在与对手战斗之前先看清战斗条件以合理运用能量槽及特殊装备(如:自动回复能量、在 X、Z 槽中使用 OC 技、超级防——防御任何攻击不伤 HP,等等)。建议使用超级防御,这样,完胜的机会比较大。此中,最大 LV32;X LV6;Z LV6;V LV6;P 13。将自己培养的最强角色登录游戏中,建议选用 Z 槽、攻+2、防-2,特殊装备用“OC 使用和能量自己回复”。当用自己培养的最强之人与别人对战时,那种将对手很快 KO 的感觉——“爽”!



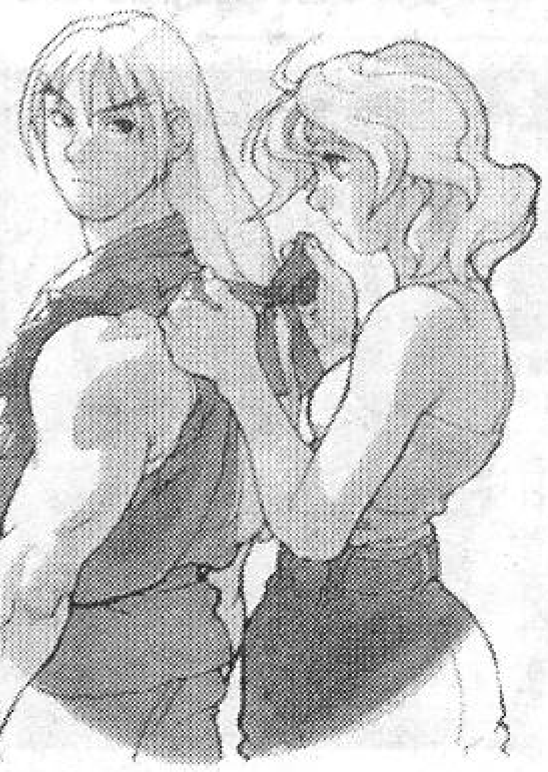
■回归的模式:“双人打警察”重现 ZERO3! 这不仅能用隆肯,用游戏中的任何人都能组合:两个真豪对真豪的梦幻同屏格斗将上演。快约朋友一起享受这痛快淋漓的格斗。此模式要通关后才会出现。另外,将培养模式通关后就可使用杀意隆和美国大兵——酷哥古烈。

以上便是本人的一点拙见。对 ZERO3 我是爱不释手。我希望在 KOF 系列横行的今天,ZERO3 能为卡普空挽回一点面子,再上天尊宝座。街霸博大精深,望同好加以指点。后面我还将向大家奉献一些连续技(少年街霸 2、3)。^-^

江苏镇江 吴琨(玩龄十三年)于 99,1,26 夜

> 编者按/通过对街霸系连技的讨论,想必大家已经对指令的融合有了一定认识。那么当你能够发出“→↓中 K↘重 P”或“近身→↓重 P↘(4HIT 升龙)”时,则后面的技巧可供参考。几乎可以肯定地说,街霸对连续技的重视,不但不在人之下,且妙不可言。

少年街霸复杂多变，但广大爱好者决不轻言放弃！



CAPCOM FTG 有正邪之分，“正”者，格斗宗法一脉相承也；“邪”，指的是某某对某某～超级大乱斗或大头版之类可尽情搓招按键者也。下面的技巧，仅对正派卡普空格斗适用，是由江苏读者吴琨、王伊浩两位同志提供的，虽仅为部分人物的部分技巧，希望能有抛砖引玉之用。

上次提到哪儿了？受身时垂直落下较为安全，但也要注意被投掷。空中连技的要点是把握对手下落的时机，对手是否受身均须如此。从攻击力和运用方面考虑，卡琳的连续技：跳重 K > 蹲重 P > 红莲拳.无尽脚(↓↘→P.P.K) > 神乐皇王拳(↓↘→×2K)是非常强大的，此一连技无须考虑对手的下落时机，也不必在版边，只要连续输入即可，攻击力又十分惊人，不过这种连技毕竟是少数。而豪鬼的连技：跳重 K > 站重 P > 龙卷斩空脚(↓↙←重 K) > ？？？的变化十分多，“？”处可以接：(站重 P > 升龙拳)/(空投.地狱车→或←PP)/(灭杀豪波动←↙↓↘→×2P)/瞬狱杀，等等，其中瞬狱杀是一种战术，对于喜欢受身的对手有奇效。

不过大多数空中连技要在版边才会成立。例如——■隆：跳重 K > 蹲重 P > 三级真空波动 > 重龙卷旋风脚(X 适用)■肯：跳重 K > 蹲中 K > 神龙拳 > 站重 P > 重升龙拳■春丽：站重 P > 三级千裂脚 > 蹲中 P > 天升脚(↓蓄↑重 K)；[X]时，站重 P > 千裂脚 > 蹲重 P > 倒跃飞鸟踢(←蓄→重 K)■凯：跳重 P > 蹲中 P > 武神旋风脚(↓↙←轻 K) > 二或三级武神八只拳(↓↘→↓↘重/中 P)■科迪：跳重 K > 蹲重 P > (终极毁灭↓↘→×2P/三级死亡终结↓↘→×2 重 K) > 站重 P > 拉芬踢(↓↘→重 K)■樱：跳重 K > 站重 P > 轻盛樱拳 > 乱樱(↓↘→↓↘K)/真空波动拳■萨卡特：跳重 K > 蹲中 P > 猛虎暴怒(↓↘→↓↘K) > 蹲中 P > 重 Tiger Upper Cut■豪鬼：跳重 P > 蹲重 P > 二/三级灭杀豪波动 > 重龙卷斩空脚，等等连技，对手都要在版边。

大家一定也发现不少超杀具有浮空效果，这样，在[Z]－ISM 中，有些人物可将超杀分段使用，如■春丽：(版边)站轻 P > 气功掌 LV1(↓↘→↓↘→轻 P) > 蹲轻 P > 气功掌 LV2(↓↘→↓↘→中 P)；(版边)站重 P > 千裂脚(LV：2) > 站重 P > 气功掌(LV：1)■肯：(版边)跳重 K > 蹲中 K > 二级神龙拳 > 蹲中 P > 一级神龙拳■PS 版新增飞龙：跳重 K > 站重 P > 飞龙烈焰脚(LV2，↓↙←↓↙中 K) > 站重 P > 一级飞龙裂焰脚，等等。

一些特殊技与必杀技不可受身，但也可形成空中连技，例如——■隆：空中龙卷旋风脚 > 真空波动■肯：后回蹴(→重 K) > ■春丽：后方回旋蹴(↘中 K) > 站重 P > 气功拳■科迪：脆踢(→重 K) > 蹲中 P > 拉芬踢(↓↘→重 K)■嘉米：加速器针刺(→↘↓↙←P) > 反向驱动器(↓↙←↓↙←K)等须在版边，而罗丝的灵魂反射(↓↙←重 P) > 奥拉灵魂透(↓↘→↓↘→重 P，LV3)则不必。动作为连续地踢、挤压、头磕、啃咬等连打形态的投技中亦有可以形成空中连技的，如肯、本田、伯迪等人。纳什的连技：音破 LV2(←蓄→←→中 P.P.P) > 蹲下中 P > 倒跃盾(↓蓄↑重 K)比较特别，樱的伪连技(对手不受身时)“无限盛樱拳”：→↓↘轻 P > →↓↘中 P > →↓↘中 P……至版边后真空波动拳，极富戏剧性。

上面讲的都是 X、Z 系统，那么 V 中的 OC 呢？笔者未加仔细研究，只知道由于残像攻击间距较大，今年第一期杂志中的 OC 连技基本不适用。SFZ3 中 OC 浮空后仍可受身，但被打成燃烧状态就不行了，隆的 OC 连技灼热波动拳(←↙↓↘→重 P) > 站重 P > 灼热波动 > 站重 P……最后以升龙拳或龙卷旋风脚或空中背负投结束，正是利用了这一点，威力很猛一招哦！

另外，招式性能上与前作也有一定变化，飞行道具的威力受攻击距离影响很明显，越远越无力，超杀飞行道具也是一。对空必杀技、超必杀技的无敌时间基本消失，也就是说，用升龙拳透波是不可能的了。而 COUNTER 的情况比较复杂，若打成浮空状态，一般空中连技是否适用？这些方面可在今后慢慢探讨。^－^(**王伊浩**)

瞬狱杀是一种极为骇人的技巧，对付这招必须要主动地打、主动地点轻拳，而不应被动地跳、被动地防。典型战例为双方同时跳起，豪鬼重腿击中对方，同时输入了轻 P、轻 P、→轻 K、重 P(注意：重 P 留至落地的瞬间按下)，这时，瞬狱杀落地即出，倒地后的对手不外会“防守/使用对空技/跳起(这种现象很少出现)/出拳、脚”，因双方距离较近，对于 1、2、4 种情形几乎都能抓住，跳起就……同理，蹲重脚扫倒敌人之后，可以考虑启动瞬狱杀了……

在 SFZ3 的套子活儿中，可以完成“跳重 P/K > 蹲中 K > 蹲重 P > 升龙裂破/神龙拳/真空波动”之类连技。且在新作中，“→轻 K”是非常好用的牵制攻击，一般连技在此招后都可跟上。另，↓重 K/P > 超杀几乎对每名角色都成立，但要注意受身问题。

对于古烈，“跳重 K > 蹲重 P > 超杀”的技巧在跳重踢时就应拉后集气，↓重 P 时我们显然应变为↘重 P(→)，以进行指令抵消，接着马上←→P，则超杀必然成立。(**吴琨**)

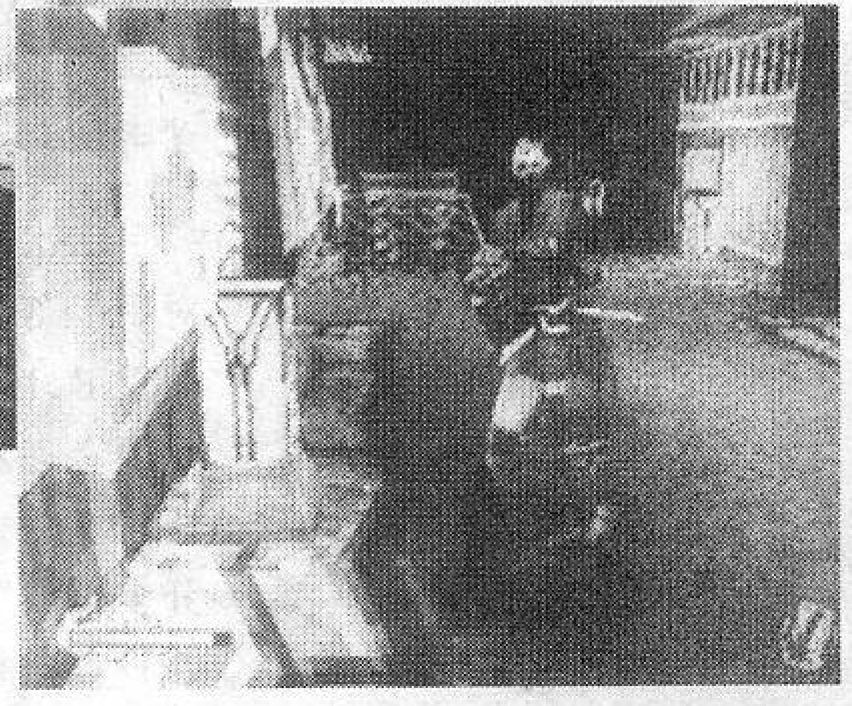


试问：蓄力系(纳什等)角色耍赖，又应如何灭杀之？

天诛

立体忍者活剧





PS 厂商:SME 类型:ACT
发售日:多种版本均已发售

KILL QUICKLY & SILENTLY

TENGCHU

~谈《天诛》的暗杀武术~

借着朦胧的月光……有时，我在屋檐上，敌人刚转身，我已纵身落下；有时，我从凹处突然站起，向敌人突袭；有时，我紧贴着墙壁，看准时机，朝敌人身后冲去；有时，我迎面遇到敌人，他大叫着要拔刀，我已将他手臂砍落……；总之，敌人都来不及惨叫，已倒在我的身后……别误会，这只是立体忍者活剧《天诛》里的精彩演出。SCE借助这个游戏，将忍者的暗黑武士精神贯彻到极致。在游戏中，你可以体会到暗杀的乐趣(哎，现实生活中可不能模仿哦，而且主角忍者绝对都是正义的)。

《天诛》的日版和美版我都玩过，觉得都不错，现介绍一些粗浅经验如下：

——多用L1键和下蹲键，就算是在墙上，从墙上滚落远比直直落下的速度要快；当你处于低洼地带时，下蹲键更是好用，配合方向键还可前后左右滚动，敌人看不到你，你却可用L 1键来观察敌人的动静。

——遇到狼狗时，最好的办法是"肉包子打狗"，在它未发现你以前，将毒包子扔过去，甚至可在它冲向包子的时候斩杀之；也可在远处用手里剑；如果被发现了，可用下蹲键配合攻击键，或者干脆冲上前去像杀只兔子那样干了它算了(省得麻烦)。

——除了急救箱，最需要携带的是烟雾弹。当你打斗时体力不支，可先放烟雾制住敌人，再用急救箱；要是被两个以上的敌人缠住，更要借助烟雾脱身，再从长计议，不然势必凶多吉少。正所谓"留得青山在，不怕没柴烧"吧。

——在某些时候，与其等着敌人慢慢走到你身边，不如在他快到跟前时冲出去，杀他个措手不及。因为就算你被发现了，但在他拿起武器以前，你仍可将他一刀砍死，看着他挣扎着倒在你身后，你会觉得自己仿佛是个剑道高手。

——要是同时发现两个敌人在巡逻，偷袭的时候最好不要靠近之使出必杀动作，这样另一个敌人容易发现你。而是先随意出刀解决其中一个，然后再找另一个算帐(有点武侠片的味道)。

——打斗时最好不要动方向键(除非敌人不在你的前方)，只要按攻击键，主角会自动掌握方向，这时要是动了方向键，反会弄巧成拙；和用长矛的敌人缠斗时，可趁他刚出招的时候砍他三两刀(注意最好不要出到连续技的最后一招，若被防住，敌人会狠狠地给你一下子)，重复这个动作，必叫敌人无还手之力；若被弓箭手射中真可谓忍者的耻辱，可在箭射出时用下蹲或前跳等动作避过，也可在他张弓时，用前冲配合攻击键斩杀之。

——除了第一关的BOSS外，跟其它关的BOSS厮打时都比较难缠。最好最快的办法是带上两三个地雷和若干炸弹，先给BOSS尝个炸弹(注意别靠近才扔)，在其倒下的位置放个地雷，然后立即纵身往后跳，BOSS起身时往往会愚蠢地中招，再重复放置地雷，定叫他死不瞑目；甚至是使用最高评价时奖励的忍具：眠药，不要不舍得用哦。但注意放好地雷时一定要立即向后跳，不然在BOSS踏上地雷时你还没逃离"现场"的话……

——一般想在过关时获得较高评价甚至是忍具的话，最忌讳的是给敌人发现、从正前门进入、错杀无辜、不能快速解决BOSS甚至失血过多等，这些条件都会在每一关介绍任务后出现提示。

好了，玩《天诛》的技巧应不止这些(这些手段是否过于……就当是玩玩罢，不要太认真哦)，她还有更多的技法在等待我们去挖掘，让你感受到什么是KILL QUICKLY AND SILENTLY。本文也旨在抛砖引玉，乐与《天诛》的各路高手切磋技艺(上网的朋友可发邮件给我，地址是dreamstar@telekbird.com.cn)。不过一定要切记这只是游戏而已，切记切记。^-^



TEXT BY:黄世鹏 责任编辑:小天天

沈阳跳蚤市场 游戏批发中心

批发 零售 邮购 维修

特别推荐

★12 吋小彩王原装九成新彩显数字电视，N－P 双制，0.25 点距，分辨率 800×600 逐行扫描，可用于任何游戏机，支持有 RGB、AV 端子售价 650 元，邮费 45 元，快邮 70 元。
★5 吋二手原装九成新便携彩电，N－P 双制，可收看全部有线台节目，自带天线，可用于 DC、N64、PS、SS、MD、VCD 机，售 480 元，邮费 30 元，快邮 60 元。
★九成新 15 吋 NEC 彩显，高清晰 N 制，（加收全部有线节目）有 AV 端子及 RGB 端子适用范围与 5 吋相同，可配电脑，售 550 元，快邮 80 元。
★新产品超任三合一光碟机，本中心为辽宁省总代理，保修一年，售 1080 元，邮费 50 元，送 5 张金碟，本中心所售此机任何电视均可用。
★超任套机：九成新，保证正常使用。主机＋32M 博士七磁碟机，送（双柄，AV 线，变压器，30 片软件）售价 650 元，邮费 50 元，快邮 120 元。
★日本原装土星机：九成新，保证正常使用。送（双柄，AV 线，变压器，2 碟）售价 650 元，邮费 50 元，快邮 120 元。★二手 GB 机：180 元，邮费 30 元。
★12 吋 N 制小彩王，原装九成新，高清晰，0.25 点距，可用于任何游戏机，有 RGB 端子及 AV 输入，也可用于电脑，售价 350 元，邮费 45 元，快邮 70 元。

二手彩电

日本原装 N 制，保证质量，代办托运，全国各地均可收到货。邮费计算方法：普通 3 元/吋，快件 6 元/吋，如想改为 N－P 双制收看电视节目，需加 400 元，29 吋 日立 1200 元，东芝火箭炮 1480 元，索尼特丽珑（有 RGB、SS、AV 端子）1650 元，松下 1350 元，25 吋 夏普 950 元，东芝火箭炮 1150 元，索尼特丽珑（RGB、SS、AV）1180 元，21 吋 国产各品牌 550 元（可看电视），14 吋 400 元。

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 原装振动手柄	140	15	PS 全新中文金手指卡＋新书	65	15	PS 四分插（可同时 4 人玩）	140	15	N64 原装记忆卡	80	10
PS 彩色双振手柄	95	15	PS 直插 PS 机用双人街机大摇台	200	40	PS 遥控电影卡 2.0 版	350	25	N64 记忆＋振动 2 合 1	120	15
PS 彩色格斗＋双振柄	105	15	PS 原装 HORI 摇杆（送彩铁拳 3 画）	130	20	PS 专用三件震动方向盘	295	35	N64 手柄（原装/组装）	150/100	15
PS HORI 格斗连发柄	70	15	PS 原装记忆卡/港产记忆卡（15B）	60/25	10	SS JVC 原装光头/三洋原装光头	110/130	15	N64 专用变压器	200	15
PS 2.0 版金手指电影卡（不引盘）	290	20	PS 连发多功能大摇杆	90	15	SS/PS/N64 三用脚踏方向盘	320	40	超任金碟 5 张/套（1800 节目）	100	20
PS 红外遥控手柄（2 只）	140	15	PS 120B 记忆卡/30B 记忆卡（记忆好）	75/48	10	SS/PS/N64 三用脚踏振方向盘	400	40	全新索尼、菲利浦 VCD 机	480	50
PS 3.0 版电影卡（不引盘）	280	20	PS 连机对战线（红色警报等节目）	15	10	SS/PS S、RGB 线	25	10	拷贝超任节目 3 元/片，20 片起邮，免邮费		
PS 3D 多功能柄（含记忆功能）	115	15	PS 制转/豪华制转	36/46	15	SS 胜利灰土星/SEGA 土星机	950/850	50	超任双线变压器/专用制转	30/60	15
PS 透明各色格斗柄	35	15	PS 三合一豪华大振动枪	185	25	7501、7502 原装配置	1200	50	世嘉五代双制机 1 型/2 型	150/130	40
PS 绝招王手柄	70	10	PS 双振化解危机枪（对应全部节目）	80	15	PS 5903 型（VCD 功能）	1530	50	GB 普通/超薄/夜光/彩色	270/320/430/680	
PS 双人用飞行杆	135	25	PS 原装手柄/组装标准手柄	45/15	15	N64 光碟机（送 6 张金碟）	1690	50	MD 16 位彩色掌机（送电源）	520	30
PS 鼠标	65	15	PS 克拉米发声枪（送一碟）	60	15	N64 真正金碟通用（1～6 张，1～238）	50/片	10	DC 机＋原碟＋柄	3000	80

日本动画 VCD 百余种		日本动画 VCD 百余种		日本日剧，有中文字幕，百余种		日本动画 CD300 余种
樱花大战（1～4 集）	3CD	铁拳 1、2	2CD	东京爱情故事	11CD	樱花大战
97、98 格斗王	2CD、2CD	饿狼传说	4CD	悠长假期	11CD	勇者斗恶龙 1、2
新世纪剧场版	4CD	城市猎人	2CD	恋爱世纪	11CD	太空七
超时空要塞（可记起爱）	2CD	新世纪福音战士	13CD	失乐园	13CD	攻克机动队
橙路全集	24CD	新机动战舰	13CD	沙滩小子	12CD	灌篮高手 TV 大全集
DNA	5CD	龙珠系列	20CD	协奏曲	10CD	乱马 1/2 精选合集
电影少女	3CD	X 战记	2CD	星之金货	12CD	宫崎峻作品精华集
高达系列		我的爱神	3CD	同一屋檐下	12CD	新世纪系列

大量 PS、SS 软件及动画 VCD，每日每周均有新作品到货，GB 卡、MD 卡百余种，价格低、质量好，函索上述目录 3 元/种，请附回程信封及邮资。

邮购（收款）地址：沈阳市和平区北市一街 56 号　跳蚤市场 18 C 号　收款人：李彬　邮编：110002
电话（传真）024－22521225　批发业务联系电话：01394007836　01399820456
乘车路线：沈阳北站乘 209 路，南站乘 216 路，16 路，无轨 7 路、无轨 6 路到北市场下车（北市百货大楼南行 100 米，或北市邮局北行 60 米）跳蚤市场一楼 18C 号
沈阳分店：沈阳金利达游戏专营店　联系人：马宏杰　电话：（024）23510278（全天）　邮编：110001
分店地址：沈阳市和平区胜利南街 49 号，南站长途客运站南行 300 米　**※分店专业维修各型索尼、土星机；速度快、价格廉。**

合肥 游戏 之屋

南京风云电玩

游戏专营店

本店专营 DC、N64、PS、SS、MD、GB、GG 等各类高、中档家用电子游戏机，长期以特优价格为省内、外商家，玩友提供优质商品及服务，并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

☆每日均有特新 SS、PS 游戏上市，品质上乘，欢迎来电、来信查询。

☆本店备有全品种动画 VCD 保证质量，均为热门抢手作品，并且欢迎广大玩家来信索取目录。

☆特新推出——计算机专用数字手柄，真十字键，手感极佳，免调试，单价 50 元/只。

地址：合肥市红星路 36 号（黄山大厦站往商之都方向）
邮编：230001　电话：（0551）2661691　联系人：杨健
淮南地区连锁店：超腾电玩专营店
联系人：胡先生　电话：（0554）6645278
阜阳地区连锁店：古商城电玩专营店
联系人：肖先生　电话：（0558）2260314
南京地区连锁店：风云电玩专营店
地址：南京市同仁市场 905（珠江路 1 号中山大厦对面）
电话：（025）3229766　联系人：陈先生　徐小姐

南京 阿童木

高档游戏机大酬宾

十一年的经营，是信誉的保证，99 年我部为广大玩家特价酬宾。

各型 PS 机原装全套 1100 元　各型 SS 机原装全套 800 元
PSVCD 原装机 1450 元　DC 全套　价格电询
原装 16 位超任机全套 800 元　GB 掌机　280 元
16 位世嘉机全套 150 元　16 位彩色掌机　550 元

特价酬宾商品数量有限，欲购从速。

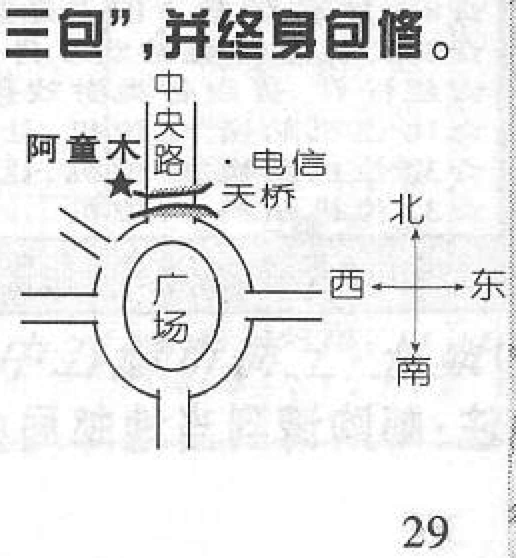
本部长期以华东地区极低价批发、零售各种类型游戏机、配件，周边器材，PS、SS、DC、超任、动画光盘。

快速修理 PS、SS、超任机，非重大问题、立等可取。

并为玩家提供免费咨询与改装大型游戏机服务。

本部所售商品，均按"消法"实行"三包"，并终身包修。

地址：南京市中央路 1 号。
（鼓楼广场北口，电信大楼对面，
鼓楼食品商场东大门、天桥旁）



电话：（025）3373658
BP：（025）127（126）－2213998
手机：1395171198

南京新世界

NEW WORLD

日本世嘉土星机　江苏,安徽总代理

公司宗旨:信誉第一,价格低廉,保证质量,服务周到

优惠价:		邮费	优惠价:		邮资
原装世嘉土星机(原装全套、直读)	1050元	50元	任天堂GB手掌机	290元	30元
原装索尼PS机(全新原装、直读)	1200元	50元	任天堂彩色GB手掌机	680元	30元
超任光盘一体机(送超任新节目近2000种)	1200元	50元	世嘉16位彩色手掌机	650元	40元
原装世嘉DC机(手柄、记忆卡、原版游戏碟)	3900元	50元	世嘉Ⅱ型16位机	150元	40元

特别推荐:日本夏普液晶N制专用游戏机彩监　单价:250元　邮费30元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和N64主机以及新DC机,各式光碟机以及GB机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心	地址:中央门金桥市场东三楼734包间	电话:025—5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界销售中心	地址:南京鼓楼中央路23号	电话(传真):025—3227953	联系人:和小姐
南京新世界新街口店	地址:南京市中山东路113号	电话:025—4545355	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼专营店	地址:南京中央路30号-5	电话(传真):025—3603814	联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	地址:南京建康路185号-2	电话:025—6626111—350	联系人:谢小姐
南京新世界经营总部	地址:南京建宁路12号	电话(传真):025—5621582	联系人:颜先生
南京新世界广州经营部	地址:广州西堤二马路65号二楼	电话(传真):020-81871103	联系人:高　峰
南京新世界邮购部	地址:南京中央路30号-5二楼	邮编:210008 电话:3603814	联系人:高　云
南京新世界维修中心	地址:南京中央路23号	电话:025—3227953	联系人:陶先生

注:新世界维修中心继续免收维修费,另以上游戏机报价如有调整,以电询为准(025-3603814)。

上海 **新次元 电玩专卖**

来信请附上信封,邮票及1元钱

主要销售:DC、N64、PS、SS、SNK、3DO、SFC、NGP、NOMAD、GG、GB、8-64位主机、软件及一切周边配件。

友情发放:日本特新游戏攻略杂志每本48元,游戏新作发售表,每份5元,邮费1元。

特约维修:专聘专业修理技师为广大玩友们排忧解难,针对各类烧损、坏PS、SS等各种游戏机维修。

(贴换、收购PS、SS以损坏及故障的游戏主机)

GG彩色手掌机游戏软件价目表　SEGA

魔法口者喱	100元	超强大战	180元	索尼克Ⅱ	120元	忍Ⅱ	140元
海豚历险记	100元	机械战警Ⅲ	120元	15合1　强卡	250元	TOY BOX	160元
好牌麻雀狂	120元	索尼克赛车	150元	侏罗纪公园	120元	18合1高卡	260元
GP赛车手Ⅱ	120元	'94J联盟	160元	SUPER上海Ⅱ	120元	[日本迷你6寸彩监带	
铁甲骑军XO	120元	索尼克Ⅰ	100元	炸弹专家	120元	收音(N制)	580元]

日本原装NEC,彩色手掌机送卡二盘650元

人气价格:

SS原装双人大摇杆	880元	SS对战连机线	80元	SFC铁壳式光碟机	1080元
SS原装电脑战机摇杆	290元	SS 2.0原装解码卡	480元	SFC、MD双用铁壳摇杆	130元
SS原装日本单人摇杆	190元	SS原装日立解码卡	550元	SFC超任大全光碟全套	230元
SS赛车方向盘	230元	N64台湾产大摇杆	390元	PS原版FF七代(3CD)	680元
SS原装六分插	290元	3DO LG主机(带VCD)	1050元	SNK原装手柄	380元

台湾产饿狼传说、梦Ⅲ、精美、礼品CD钟　120元

贴换市场

☆N64硬卡贴换,帮您实现最终幻想
☆NOMAD、GG、GB旧机旧卡贴换
☆SS、PS各类游戏软件贴换
☆3DO各类游戏软件贴换
☆8—16位游戏　旧卡贴换10元起
☆SNK机皇各类游戏软件贴换
☆超任日、美版各类游戏硬卡贴换
☆16位机贴换32位机,让您美梦成真
☆32位机贴换32位机,让您再闯新关
☆32位机贴换64位机,让您更新换代

无论什么旧游戏或软件都能帮您互相贴换

国内电玩市场中,拥有SNK、3DO主机的玩友也占了一壁江山,但是苦于游戏来源有限,大多只能闲置一旁,弃之可惜,现在新次元特别推出SNK,3DO专柜,欢迎广大电玩迷们踊跃惠顾(包括外地玩友邮购业务)!

各种玩腻了的旧PS、SS软件,本处都可以帮您贴换或收购。

回收贴换SS原版软件95格斗之王

二手货区域　大量回收

★8位以上旧机、旧卡
★SFC超任日版、美版各类硬卡
★N64主机、光碟机及各类硬卡
★SNK机皇双、单速主机及游戏软件配件
★3DO松下主机及游戏软件
★NOMAD、GG、GB旧机、旧卡
★PS、SS旧游戏主机、软件、配件
★N64手柄、振动卡、记录卡
★SFC超任套机及SFC光碟机
★SS各类加速卡、金手指卡、PS金手指卡

无论什么旧游戏机及软件本店都能帮您收购

地址:上海市浙江中路159号(近人民广场福州路口)　T:(021)63229104　邮编:200001

注:邮购请到当地邮局办理汇款手续,并写清地址、姓名、邮编、所购物品,本店收到汇款,商品检验后立即发货。

北京华冕游戏机专营店

(游戏卡以旧换新,只限北京地区)

邮购价目表(有效期:99年4月1日~99年5月1日)

GB手掌机单卡

第二次机械人大战(中文)	38	玛莉六代	28	宠物蛋	28	爆钓列传	38	迷你机器人	28
饿狼Ⅲ代	25	名侦探柯南	28	三国志(中)	28	兔宝宝1	28	侍魂	25
四驱车Ⅰ	28	月影村的怪物	28	牧场物语	28	真人快打3	28	魂斗罗6	28
四驱车Ⅱ	28	复刻版	30	李小龙	28	国盗物语	28	7喜小子	28
四驱车Ⅲ	50	超魔神传	33	克星兄弟	28	蝙蝠2代	28	铁甲威龙3	28
口袋妖怪(红)	28	音速六代	27	怪鸭	28	激龟3	28	名侦探柯南2	28
口袋妖怪(绿)	28	吞食天地Ⅲ代(中文)	28	玛莉3代	28	新式战机	28	NBA JAM	28
口袋妖怪(青)	28	美国赛车	28	蝙蝠一代	28	忍者龙剑	28	鸟人战队	25
口袋妖怪(黄)	45	空中魂斗罗	28	F－15战机	28	美人鱼	28	电铁	50
口袋妖怪(紫)	70	花木兰	30	洛克人5	28	恶魔城	25	米老鼠	25
斩红郎无双剑	25	大金刚3	28	幽游白书	28	动物乐园	30	高气压术	28
97格斗王	70	异形3代	28	国际象棋	28	98棒球	30	游戏王	60
未来战士2	28	双截龙(2)	28	机械战警3	25	坦克大战	30	化石创世	40
昆虫博士	38	美少女战士	28	星际战争	28	荣光足球	28		
小木偶	28	世界英雄	25	大金刚	25	役满麻将	28		
上尉密令	28	炸弹人	28	侏罗记	25	街霸Ⅱ	25		
魁男塾	28	蓝精灵	28	七龙珠(悟空激斗传)	25	太空战士3	28		
怒要塞2	28	冒险岛3	28	篮球飞人	25	赛车GO	25		
蜘蛛侠	28	太空战士4(中)	45	阿拉丁	25	龙珠Z(悟空飞翔传)	25		
菲力猫	28	大贝兽物语	28	狮子王	25	蚯蚓战士	25		
芭比娃娃	28	96格斗王	25	音速Ⅴ	28	斗神传	25		
魂斗罗3	28	95格斗王	25	头文字D	28	蜡笔小新	28		
98FIFA足球	25	98海战	28	暗黑封印	30	篮球飞人2	28		
98世界杯(胜利11人)足球	28	丛林冒险	25	钓鱼	30	兔宝宝2	28		
鬼太郎	28	96NBA篮球	25	亚特兄弟	28	海战士	28		
大战争	28	恐龙蛋	28	沙漠风暴	28	法拉力	28		

特新对应彩色GB卡:25合1:勇者斗恶龙、坏玛莉等110元;海陆空大战2 60元;勇者斗恶龙 60元;塞尔达传说60元;罗德岛战记55元;炸弹人55元;炸弹人RPG 60元;黑衣人60元;钓鱼60元。

GB手掌机合卡

编号	内容	价格
005001	96格斗王,幽幽白书,魁男熟,成龙功夫,绝对无敌	35元
005002	恶魔城3,黑船党之谜,三国志中文版,创世纪外传,沙特传说	45元
005003	快打旋风2,七龙珠,中国功夫,恶魔城1,SD战国传	35元
005004	98FIFA足球,热血高校,热血硬派,冒险岛2,街头赛车	35元
005005	98FIFA足球,忍者龟3,魂斗罗6,疯狂泰山2,鬼马小精灵	35元
005006	98FIFA足球,克星兄弟,天使老人,小叮当,兰色小精灵	35元
006001	迷你四驱小子6,疯狂赛车,街头赛车,越野摩托车,坦克车,魂电单车	37元
006002	女神转生2,美少女战士R,美少女方块,梦幻仙女,芭比娃娃,美女赛车	37元
006003	腊笔小新6,忍者龟3,小叮当2,对战轰炸超人,冒险岛2,米老鼠5	37元
006004	三国志(中),圣剑传说,女神诞生2,太空战士3,口袋妖怪,宠物鸡	70元
007001	玛莉6,坏玛莉欧,N64玛莉欧,玛莉医生,玛莉水管工人,玛莉网球,玛莉撞砖	37元
007002	97FIFA,篮球飞人,足球狂,棒球,小型高尔夫网球,世界保龄球	37元
007003	98饿狼3,音速5,篮球飞人,幽幽白书1、2、3、4	50元
008001	三国英雄传(中),三国志(中),口袋妖怪(2),恐龙蛋,二次大战,太空战士,信长野望,骑士物语	90元
008002	玛莉6,四驱车2,三国志(中),女神转生,太空战士,信长野望,大战争,隐忍者	90元
008003	96格斗王,虎鸽,忍者龙剑传,玛莉兄弟,碎石战士,南北拳,98坦克,俄罗斯方块	40元
008004	96格斗王,鬼马小精灵,轰炸超人,冒险岛2,屠龙族,仓库番,玛莉医生,玛莉砖块	40元
008005	96格斗王,热血高校,热血硬派,热血足球,网球,花式撞球,玛球医生,扫海艇	40元
008006	街霸2,魂斗罗6,泡泡龙,小叮当2,智慧方块,超级坦克,役满,仓库番2	40元
008007	吞食天地3中文版,鸡蛋仔俱乐部2代,疯狂赛车,黑船党之谜,信长之野望,第一次机器人大战,大战争,勇者历险	100元
008008	96格斗王,蓝色小精灵2,忍者龟3,恶魔城传说,食鬼,乱马1/2,萍果棋,炸弹杰克	40元
008009	侏罗纪3(中),98FIFA足球,音速小子5代,卡拉亩村,疯狂泰山2代,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝色小精灵2代	95元
008010	饿狼传说3,魂斗罗2,飞龙拳外传,魁男塾,N64玛莉,格斗三人组,凤凰岛决战,玛莉兄弟4	40元
008011	饿狼传说3,SD战国传2,轰炸超人5,克星兄弟3,蓝色精灵2,饿狼传说,战国物语,幽浮精灵	40元
008012	热血足球,热血硬派,热血高校,热血快打,热血方块,热血保龄球,热血四驱车,热血网球	35元
009001	96格斗王,洛克人1,洛克人2,洛克人3,洛克人5,N64玛莉欧,玛莉兄弟,水管玛莉,玛莉医生	55元
009002	超魔神英雄传,恶魔城3,大战争2,创世纪外传,勇者历险,魔神英雄,恶魔城2,大战争3,创世纪英雄	50元
009003	98法兰斯世界杯足球,太空战士,罗马骑士,剑勇传说,圣斗士,太空战士2,骑士物语,剑勇传说	50元
009004	黑船党之谜,小叮当赛车2,信长之野望,第二次机器人大战,鬼神降临,樱桃小丸子,大盗伍卫门,小叮当赛车,信长野望	50元
009005	98饿狼3,98世界杯,街霸二代,白书四代,麻将5,雷霆战机,炸弹杰克,萍果棋,俄罗斯方块	50元
009006	超级装甲厅兵,口袋里的怪兽,月影村之怪物宠物蛋,洛克人5,格斗天王96,三国志,太空战士3,四驱赛车	95元
010001	三国英雄(中文版),96格斗,鬼太郎,大富翁,疯狂赛车,创世纪外传,役满麻将,玛莉医生,滚动方块,米老鼠	90元
010002	口袋妖怪,恐龙蛋,疯狂赛车,侦探柯南,太空战士3,信长野望,鬼马小精灵,米奇老鼠,玛莉医生,五小棋	90元
010003	97FIFA足球,96NBA,排球,冰上曲棍球,热血高校,美式足球,世界杯足球,花式撞球,乒乓球,高尔夫球	50元
010004	吞食天地3(中文版),四驱车小子2,三国志(中文版),女神转生外传,隐忍传说,太空战士,虎鸽2,超级玛莉兄弟,玛莉医生,滚动方块	90元
010005	卡比之星2,新大富翁,拉斯维加赌场,虎鸽2,紫京城,扑克小子,锄大D,麻雀,围棋,俄罗斯方块	40元
010006	吞食天地3(中文版),96格斗天王,鬼太郎,新大富翁,疯狂赛车,创世纪外传,四川美女麻将,玛莉医生,滚动方块,米老鼠5代	95元
010007	口袋妖怪(红),月影村,第二次,洛克人5,96格斗王,圣剑传说,太空战士3,萨尔达传说,三国(中),魔法骑士2	110元
010009	96格斗天王,大贝兽物语,怪兽大走,头文字D外传,阿佛列鸡,牧场物语,陆海空大战争,口袋收藏品,98海战复活记,司令官月面之战	110元
010010	96格斗天王,口袋怪兽,月影村的怪物,口袋轰炸队,勇者历险,第二次机器人大战,萨尔达传说,圣剑传说,大金刚3,隐忍传说	110元
010011	武士魂3,格斗天王96,饿狼传说2,快打旋风恐龙榜2,幽游白书4,忍者激龟3,蜡笔小新4,音速5代,美少女R	105元
011001	太空战士4(中文版),吞食天地3(中文版),三国志(中文版),柯男2代,大战争,第二代机器人大战,信长野望,鬼神降临,魔界塔士3(中文版),三国英雄传(中文版),豪华列车杀人事件	120元
011002	第二次机器人大战,口袋怪兽(赤),三国志,女神转生2,玛莉医生,智慧方块,役满,仓库番打砖块,网球,矿王	75元
011003	吞食天地,口袋英雄,恶魔城,魔法阵,大战争骑士物语,樱桃小丸子,役满,玛莉医生,坦克大战,俄罗斯方块	75元
011004	养宠物鸡,口袋怪兽,第二次大战,大金刚2代,月影村之怪物,阿少3,隐忍者5代,玛莉2,避邪除妖,信长野望,N64超级玛莉	105元
012001	饿狼传说3代,恶魔城3代,魂斗罗5,绝对无敌,乱马1/2,成龙功夫,碎石战士,饿狼3,恶魔城,魂斗罗6,霹雳武士,中国功夫	50元
012002	98海底争霸,斗神传,泡泡友3代,音速小子5代,雷霆战机,滚动方块,玛莉医生,逃狱金刚,斗神传2,泡泡龙2,音速小子6	50元
012003	98法兰斯世界杯足球,蓝球飞人,泡泡龙3代,7人足球,撞砖块,坦克大战,98世界杯,灌蓝高手,泡泡龙2,足球世界,撞砖玛莉,98坦克	50元
012004	饿狼传说3,凯蒂猫,泡泡龙3代,魔鬼终结者2,热恋四驱,空手道,太空侵略者,凯蒂猫2,泡泡龙2,魔鬼终结者3,热恋四驱2	50元
012005	斩红郎无双剑,格斗天王96,金钢战士2,超玛莉,打砖块,南北拳,金钢战士3,俄罗斯方块,网球,坦克,玛莉医生,玛莉姐妹	45元
012006	音速小子5,樱桃小丸子,超音速战士3,音速撞砖,美少女妹妹,音速火战车,音速方块,音速打砖块,音速坦克,玛莉医生	35元
012007	热血高校,热血硬派,热血足球,热斗侍魂3,热斗96格斗天王,热斗NBA,LIVE96,热斗FIFA足球,热血弹平,热血行进曲,热血排球	95元
012008	坏莉欧2,坏莉欧1,超级玛莉兄弟1、2,64超玛莉大集合1、2,玛莉女孩,玛莉医生,格斗天王,大金钢3,俄罗斯方块	110元
012009	陆海空大战争,司令官月面之战,口袋怪兽,月影村之怪物,三二四驱GB,天地吞食(4M),鬼太郎,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模拟战	110元
012010	格斗天王,饿狼传说3(特别版),轰炸队,蜡笔小新6,小叮当,雪人兄弟,米奇老鼠,俄罗斯方块,役满,超级玛莉	45元
012011	大金钢3,口袋怪兽,大盗伍2(黑船之谜),恶魔域#,洛克人5代,96格斗天王,樱桃小丸子,太空战士3,三国志	110元

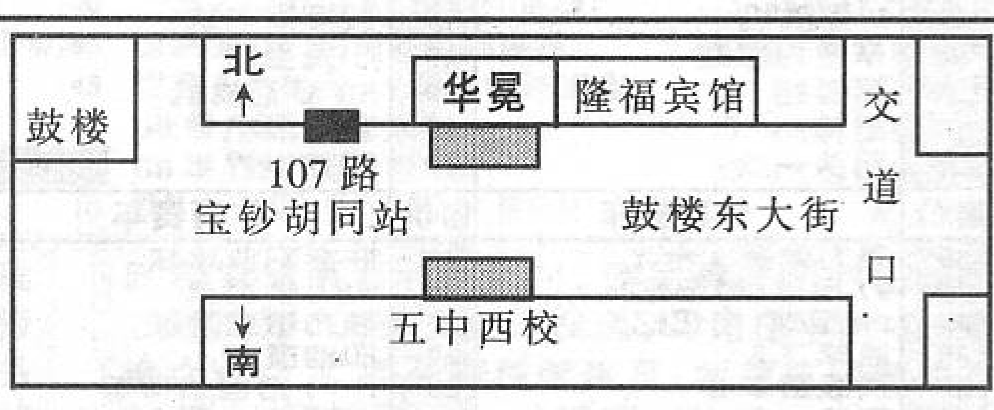
注:凡编号为"005×××"即为5合1,"008×××"即为8合1,以此类推。以上所有GB卡免邮费。

		单价	邮费
世嘉机	特别推荐:世嘉机制式转换卡 40元(邮费免收) 世嘉2型机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)	150	40
GB手掌机	原装GAME BOY彩色手掌机	680	20
	原装GAME BOY超薄袖珍手掌机	330	20
	原装GAME BOY袖珍手掌机	310	20

游戏机维修部

更换土星激光头(JVC)	150
更换土星激光头(三洋)	150
更换SONY激光头	
更换土星直读IC	
更换SONY直读IC	40
土星电源修理	30
SONY电源修理	40

大部分机器立等可取,由于特殊原因外省顾客请勿寄机器修理。



北京市顾客请乘107路电车宝钞胡同站下车,华冕在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。

汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街177号　收款人:李欣
邮政编码:100009　电话:010－64077134

北京万和一族电子销售中心

{会员征集中→可享受低至七折优惠→来信免费索取入会资料}极为优惠的条件,极为优惠的价格,随时更新的商品信息,让你占大便宜的好主意,给你出谋划策的好帮手,免费为你提供游戏完全攻略.

重要通知

应广大玩友要求,本中心自即日起开办世嘉卡换卡服务,具体换卡程序如下:1.所换卡带需外观良好,文字类卡带要求记忆优良.2.计费方法:在等价交换的基本原则下,本中心收取欲换卡带的10%作为换卡费用.如有差价请补齐.例:18元卡带换20元卡带,需补费用为差价(20－18=2元)+欲换卡带10%为2元,总计:4元,以此类推.3.卡带交换以一盘换一盘为准(暂不开设外地玩友换卡业务)

新卡速递

爆笑三国(全中文)——95元

★最新RPG,SLG综合游戏

★[redacted]历史时期著名人士近百位精彩故事

★情节多达十余种

★可选择数十种道具和多种奇特攻击方式

★更有让你笑破肚皮的搞笑对白。

超级大富豪(全中文)——95元

★全新形象设计。

★漫游北京;上海;香港。

★多人游戏,好戏连台。

ふよふよ通2——65元

★中译名:魔法泡泡通2代。

★24M大容量,色彩艳丽,全程人语配音。

★真正的二人对战模式——可以用消行攻击对手哦!!

本中心所有种类卡带邮资为:1盘6元、2盘8元、3盘10元,以此类推.另:切勿在平信内夹寄大额现金

世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价
大航空时代2(中文)	110	阿Q连环泡(中文)	95	古代的封印	45	众神遗产	49	魔术师传奇	55
恐龙兄弟2	35	吞食天地(全中文)	55	主题公园	25	澎湃的电风	79	*超值世嘉合卡*	
三国5(全中文)	52	封神榜(中文)	55	沙丘魔堡Ⅱ	23	梦幻模拟战Ⅰ	49	亚瑟传说+三国1	90
梦幻模拟战2(中文)	49	信长霸王传(中文)	58	沙丘魔堡Ⅱ+火枪英雄	38	光明十字军	53	魔法师传奇+三国3	90
皇帝财宝(中文)	75	新光明与黑暗(中文)	49	大航海时代Ⅱ	45	光之继承者	65	吞食天地3+梦幻模拟战2(中)	90
众神遗产(中文)	52	三国3(中文)	49	皇帝财宝	55	信长野望一霸王传	49	吞食天地3+三国5(中)	90
水浒传(中文)	49	大富翁(中文)	49	特殊部队357	49	A列车进行曲	39	太空战士+三国4	90
三国3+信长野望中文	78	三国乱世群英(中文)	49	皇家血裔	49	梦幻模拟战Ⅱ	49	成吉思汗(中文版)	90
悟空外传(中文)	49	三国志2(中文)	49	新超级大战	49	太阁立志传	49	悟空外传+大富翁	90
大航海时代1(中文)	49	武将风云录(中文)	59	乱世群英+大战役	78	攻击潜艇688	29	三国5+封神榜(中)	90
大航海时代2(中文)	49	太空战士(中文)	59	大海战	28	太阁立志传(中文)	85	太空战士+三国4(中)	90
新乞丐王子(中文)	105	梦幻之星4	58	新创世纪	55	中国象棋(中文)	25	战斗传说	90
三国Ⅰ+悟空外传	85	台湾大亨(中文)	55	亚瑟传说(中文)	55	忍者武雷传	55	世嘉制式转换卡	40

对战格斗	售价	对战格斗	售价	对战格斗	售价	对战格斗	售价	对战格斗	售价
98格斗王(新卡)	45	12人街霸	35	3D球人快打(24M)	45	VR战士对铁拳	29	七龙珠一武勇列传	30
超级16人街霸	85	世界英雄	35	幽游白书2	39	恐龙格斗(32M)	45	七龙珠超武斗传完结篇	58
铁拳3(24M)	45	真人快打完结篇	42	霸王摔交(32M)	45	饿狼传说2	48	侍魂	40
真侍魂一霸王丸地狱变	28	VR战士2	40	豪血寺一族	44	龙虎拳	30	魂之利刃	45

枪战射击	售价	枪战射击	售价	枪战射击	售价	枪战射击	售价	枪战射击	售价
世嘉洛克人	29	野马战机	29	真实谎言	29	异形战士	29	特型金刚	23
雷鸟战机4	27	沙漠风暴3	29	火枪英雄	29	海星行动组	29	科学怪人	23
空战三合一	39	忍无可忍	29	超级大坦克	25	古楼战机	25	绿色幽林	23
沙漠风暴Ⅱ	29	空牙	27	僵尸战争	29	苏丹之剑	25	红色战区	23
毁灭警官	29	米格—29战机	29	鲛鲛鲛	26	大旋风战机	25	极道枭雄	23
骷髅行动组	29	爆破战士	29	大吟酿	29	模拟战机	25	星际奇兵	23
F—117隐形战机	29	雷电传说	26	沙漠风暴Ⅰ	29	石头家族	25	迅雷行动3	23
机动双雄	29	无敌飞狼	29	生化人大战	29	战神	25	EX战斗机	23
空牙+鲛鲛鲛+大旋风	45	雷鸟战机3	29	越空狂龙	29	战场之狼	25	幽灵2040	23
联合大作战	25	魂斗罗	29	机械战警Ⅳ	29	吸血鬼杀手	25	警匪追踪	23

动作过关	售价	动作过关	售价	动作过关	售价	动作过关	售价	动作过关	售价
水浒风云录(32M)	45	音速索尼克5	45	兽王记	19	宇宙雄兵	18	瓦的那森林	18
玩具总动员(32M)	43	七喜小子Ⅱ	39	忍武者	19	暴力足球	18	时空战士	18
战斧4	29	美少女战士	29	NBA篮球	19	地狱火战机	18	电子机械童	18
音速索尼克3	29	永远的蝙蝠侠	29	HQ追踪	19	007情报员	18	武士魂	18
X—MEN Ⅱ	29	暴力克星	29	时空战机	19	机甲魔兽	18	美女与野兽	18
风中奇缘	39	林克船长	29	卡通足球	19	雷霆战机	18	松鼠先生	18
魔界使者(24M)	39	蝙蝠侠与罗宾	29	双截龙	19	四天明王	18	球界道中记	18
割喉岛	39	侏罗纪公园	29	魔域争辉	19	彩虹岛	18	水中奥运	18
狮子王	39	叮当－机器猫(新卡)	29	昆虫军团	19	海底城	18	海豚1	18
魔域战士	29	超级玛莉(新卡)	39	森林守护神	19	达尔文战机	18	海豚2	18
失落的世界一侏罗纪3	39	复仇者	29	大旋风	19	GP赛车	18	海豚3	18
北斗神拳	25	战斧Ⅲ	25	冲破火网	19	火暴警长	18	外星战将	18
杨家将	49	音速索尼克Ⅱ	25	超级足球	19	冲破火网	18	消失的维京人	18
蚯蚓战士Ⅱ	49	鸟人战队电影版	29	武器之王	19	M1A1坦克	18	外星王子	18
音速索尼克Ⅳ	37	丁丁历险记	29	火焰门球	19	绿巨人	18	书中仙	18
超级忍3	29	阿拉丁	29	机车王	19	僵尸机械人	18	超人	18
黑水海盗	29	蜡笔小新	29	快打拳头	19	热血足球	18	庞克猫	18
芭比娃娃	29	米老鼠纪念版	29	空战客星	19	魔岛大富翁	18	波斯王子	18
松鼠大作战	29	时空兄弟	29	恐龙杀手	19	西部枪声	18	鬼屋魔影	18
汤姆和基瑞	29	战斗原始人	29	米老鼠历险记	19	唐老鸭历险记	18	丛林日记	18
狮子王Ⅱ	29	侏罗纪公园Ⅱ	29	战斗原始人	19	绿狗	18	洛克人3	45
史丁比大冒险	29	战斧2	19	苏丹之剑	19	狒狒传说	18	蝙蝠侠5	35
巴洛战士2	29	魔鬼客星	19	重装机兵	19	恶魔城	18	小木偶历险记	18
安全队长	29	V型战机	19	俄罗斯方块	19	肥瘦大盗	18	顽皮熊	18
超音鼠	29	辛普森家庭	19	小鬼当家	15	火焰门球	18	魔法王子大冒险	18
格斗四人组3(24M)	39	忍者蛙	19	SD梦幻战机	19	粘土世界	18	暴力篮球	18
漫画英雄	37	赌神	19	激光战机	19	魔岛大富翁	18	万能拉斯	18
音速索尼克Ⅰ	25	石头一族	19	网球世界	19	异族战士	18	魔种	18

体育赛车	售价	体育赛车	售价	体育赛车	售价	体育赛车	售价	体育赛车	售价
98法兰西之路(记忆)	39	暴力克星4合1	49	联合职业冰球	29	实况足球2	29	莲花赛车	29
97NBA篮球(带记忆)	39	97足球(带记忆)	35	NBA争霸战	29	台球传奇	29	顶级赛车	29
98NBA篮球(带记忆)	39	98足球(带记忆)	35	温布尔登网球	29	大满贯网球	29	川崎赛车	29
98冰球	39	篮球飞人	29	印地赛车	29	摩洛哥赛车2	29	97曲棍球	29
机车王2	29	顶级赛车Ⅱ	25	F—1方程式赛车	29	疯狂飙车3	29	阿根廷联赛	29
十项全能	29	音速6合1	45	大混战6合1	55	摇滚赛车	29	蚂蚁英雄	29
环球赛车	29	超级名车大赛	29	桑普拉斯网球	29	雷电传说3合1	45	足球小将	25

本店邮购量较大,可能会出现暂时缺货现象,为不耽误您的宝贵时间,在汇款邮购时,请多选几卡以做备用.谢谢合作!

北京万和一族电子销售中心

天津特约分销店(售价等同于本中心价格):天津南开区鞍山西道龙井里3号楼底商　电话:(022)27375476　联系人:陈光

GB单卡

口袋妖怪(紫)	65	四驱车 3	35	98 海战	35	七龙珠溜溜球	45	化石创世纪	35	桃太郎电铁 3	35	花木兰	45
天外魔境 2	35	星际战争	35	口袋大竞赛	35	太空战士 4(中)	45	武藏传	35	超魔神英雄 2	35	实况足球 2	35
太空战士 3	55	暗黑的封印 1+2	45	斗神传	28	三国英雄中文	36	饿狼特别版	37	口袋电车	45	疯狂赛车	36
侏罗纪 3	58	沙罗曼蛇	26	饿狼传说 2	28	第二次(中文)	33	饿狼传说 2	36	狮子王	36	幽游白书 4	36
异形 3	26	上尉密令	26	玛莉兄弟	28	口袋魔鬼 2	36	口袋妖怪(红)	36	恐龙世界	36	斩红郎无双剑	36
超魔神英雄传	38	机器猫 2	26	98 海战	28	98FIFA 足球	36	蛋仔俱乐部	36	超级大战 2	36	地下游园事件	36
铁甲威龙 3	26	双截龙 2	26	蚯蚓战士	28	98NBA 篮球	36	月影村的怪物	36	超级玛莉 6	36	三国志(中文)	36
新音速小子	38	冒险岛 3	28	真实的谎言	28	牧场物语	36	米莲战机器人	36	96 格斗天王	36	风中奇缘	36
赤色要塞 2	26	口袋妖怪 3	38	吞食 3(中文)	36	口袋恋爱	36	四驱车 2 代	36	鬼太郎	36	昆虫博士	45
												钓鱼	45

GB大容量超强合卡

GB00596	格斗 龙珠 2 美少女战士 动物物语 大金刚 2 霹雳杀手 狮子王 斗神传 玛莉兄弟 米奇老鼠 电单车 网球	等 18 合 1	88
GB12E	第四次机器人大战(中) 口袋怪兽(红) 魔法阵 2 大战役 第一次 信长野望 太空战士 6 暴龙世界 役满 玛莉医生	等 12 合 1	98
SP1201	吞食天地 3(中) 三国 3(中) 第二次(中) 98 世界杯 太空战士 3 大战役 金货玛莉 信长野望 洛克人 2 大金刚 3	等 12 合 1	98
GB1081	三国志 3(中文) 魂斗罗 2 智力方块 功夫小杰 恶魔城 决斗旋风 征服太空 青春战士 王牌武士 龙虎城 暴力大战	等 108 合 1	65
27VT201	音速小子 炸弹人 6 96 格斗 地下游园杀人事件 雷霆战机 真人快打 炸弹超人 逃狱金刚 坦克大战 玛莉医生	等 27 合 1	65
SP0601	宠物养鸡 口袋妖怪 太空战士 3 女神转生 圣剑传说 三国志(中文)	等 6 合 1	80
JK-017	亚特兰大奥运 96 格斗天王 FIFA97 篮球飞人 十项全能 高尔夫 橄榄球 冰上曲棍球 乒乓球 花式撞球	等 20 合 1	95
JK-050	96 格斗 饿狼传说 3 轰炸队 蜡笔小新 叮当 2 雪人兄弟 米奇老鼠 玛莉兄弟 打转块 俄罗斯方块	等 12 合 1	65
12A01	大金刚 2 大战役 隐忍 5 魔法阵 圣斗士 超斗门激传 玛莉兄弟 夺宝金刚 足球 网球 役满麻将	等 12 合 1	85
15VT103	96 格斗 恶魔城 机器人大战 乱太郎 超斗士传 美少女 蜡笔小新 4 蜡笔小新 5 叮当 2 超级玛莉 花式撞球 米老鼠	等 15 合 1	65
JK-021	超级装甲骑兵 口袋妖怪 月影村的怪物 宠物蛋 洛克人 5 96 格斗 三国志(中) 太空战士 3 四驱赛车	等 9 合 1	95
AG1101	太空战士(中) 吞食天地 3(中) 三国至 3(中) 神探柯南 大战役 第二次机器人大战 信长野望 鬼神降临 魔界塔士(中) 三国英雄(中)		115

超值推荐:GB 卡拳皇 97'超级版,附全彩色出招攻略说明书 另随卡附送相应彩色宣传海报　75元　太空战士 4(全中文)附说明　45元

GB801	(RPG)三国英雄(中文) 三国志(中文) 口袋妖怪 2 代 恐龙战队 太空战士 信长野望 骑士物语(该卡电池记忆)	90 元
GB802	(RPG)玛莉 6 代 四驱车 2 代 三国志(中文) 女神转生 太空战士 信长野望 超级大战 隐忍者(该卡电池记忆)	80 元
GB803	96 格斗天王 虎鸽 忍者龙剑传 饿狼传说 南北拳 碎石战士 大坦克 俄罗斯方块 吞食天地	60 元
GB805	96 格斗天王 热血高校 热血硬派 热血足球 温布尔顿网球赛 美式台球 玛莉医生 大海战	60 元
GB806	超级街霸 2 魂斗罗 2 代 泡泡龙 小叮当 2 智慧方块 超级坦克 超级麻将 仓库番 2	60 元
GB807	(RPG)吞食天地 3(中文版)三国志(中文版) 96 格斗天王 恶魔城 3 创世纪外传 骑士物语 太空战士 沙特传说(该卡电池记忆)	98 元
GB808	(RPG)鸡蛋仔俱乐部 2 代 疯狂赛车 黑船党之迷 信长野望 第一次机器人大战 超级大战 勇者历险记	98 元
GB1001	三国英雄(中文版) 96 格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠世界	85 元
GB1002	口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士 3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师	75 元
GB1003	97FIFA 足球 96NBA 篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球	65 元
GB1004	吞食天地 3(中文版) 四驱车小子 2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽 2 超级玛莉兄弟 玛莉医生 滚动方块	95 元
GB1005	卡比之星 2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽 2 紫禁城 扑克小子 御大 D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块	65 元
GB1007	吞食天地 3(中) 96 格斗天王 鬼太郎 新大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 美女麻将 玛莉医生 滚动方块 米老鼠 5 代	95 元
GB810	侏罗纪公园 3(全中文 RPG) 96 格斗天王 樱桃小丸子 大富翁 鬼太郎 失落的世界 第二次机器人大战 圣剑传说 (电池记忆)	98 元
GB811	侏罗纪公园 3(全中文 RPG) 98 法兰西世界杯足球 音速小子 5 代 卡拉乡村 疯狂泰山 2 代 客星兄弟 爆破俄罗斯 蓝精灵 2 代	98 元
GB812	(格斗篇)饿狼传说 RB 版(3 代) 魂斗罗 2 代 飞龙拳外传 鬼男勉 N64 玛莉 格斗三人组 凤凰大决战 超级玛莉 4 代	68 元
GB813	(格斗篇)饿狼传说 RB 版(3 代) SD 战国传说 轰炸超人 5 代 客星兄弟 蓝精灵 饿狼传说 2 代 战国物语 幽浮精灵 3 代	68 元

以上均为 GB 合卡,编号代表合卡数量,例:GB801 代表 8 合 1 卡,GB4801 代表 48 合 1,以此类推。如需邮购,只要写清编号即可。

彩色 GB 机专用彩色卡:勇者斗恶龙　随卡附说明书　售价:55元　　海陆空大决战　随卡附说明书　售价:75元

32 合 1 饿郎传说 3 98FIFA 炸弹超人 2 叮当赛车 冒险岛 2 超级玛莉	等 46	80 合 1 热恋四驱 东京怪兽 空手道 坦克大战 真人对打 五子棋大师	等 35
145 合 1 魂斗罗 炸弹杰克 迷中谜 超级神童 上海麻将 赌王出山	等 35	138 合 1 饿狼传说 3 96 格斗天王 东京杀人案 蜡笔小新 保龄球	等 76
45 合 1 炸弹人 排雷英雄 黄石道人 英雄杰克 第一滴血 矿工	等 35	76 合 1 虎哥 2 街头赛车 冒险岛 宝石传说 电视小子 城市外传	等 38
142 合 1 足球狂 明星篮球 沙滩排球 网球 保龄球 NBA 篮球	等 35	30 合 1 樱桃小丸子 蜡笔小新 5 玛莉医生 网球 世界杯 超级球王	等 38
30 合 1 忍者龟 宝石传说 扫雷艇 钻石天堂 炸弹英雄 星际旅行	等 35	50 合 1 皇家之剑 乱马 2/1 坦克大战 热血硬派 屠龙神剑 高校武士	等 45

LY9907	第二次机器人大战(中) 吞食天地(中) 三国志(中) 太空战士 沙特传说 创世纪外传 鬼神降临	95
9D08	饿狼特别版 炸弹人 6 幽游白书 4 希望之剑 中毒英雄 名车大赛 魔鬼终结者 百胜天龙 帝国反击战	65
TD2501	武士魂 95 格斗天王 篮球飞人(灌篮高手) 美少女战士 幽游白书 4 龙珠 Z 蜡笔小新 俄罗斯方块等等	65
JK037	96 格斗王 口袋妖怪 风来西林 轰炸超人 4 勇者历险 第二次机器人大战 赛尔达传说 圣剑传说 大金刚 3	145
JK026	大金刚 3 口袋妖怪(青) 大盗伍佑卫门 恶魔城 3 洛克人 5 96 格斗天王 樱桃小丸子 太空战士 3 玛莉 2 三国中文	135
9DB016	口袋妖怪(红绿青) 大战役 第二次(中) 吞食天地(中) 吸血伯爵 3 98 海战	125
12ZH	吞食天地(中) 三国(中) 第二次(中) 98 世界杯 太空战士 3 大战役 信长野望 大金刚 3 泡泡龙	125
14VT25	饿狼特别版 吞食天地(中) 叮当赛车 机器人大战 音速 5 蜡笔小新 空手道 热恋四驱	70
DY04	饿狼特别版 洛克人 5 冒险岛 蜡笔小新 美少女战士 柯那美篮球 唐老鸭 2 赛车英雄 四川省麻将	55
12E	第四次(中) 口袋妖怪(红) 魔法镇 2 大战役 第二次机器人大战 信长野望 太空战士 6 爆龙世界	85

日本原装 GAME BOY 超薄彩色显示手掌机,可通用现有 GB 卡	售价:680	邮资:20
万信原装 GAME BOY 标准型手掌机高清晰度　附:4 节原厂电池　及说明书	售价:295	邮资:20
万信原装 GAME BOY 超薄型手掌机　高清晰度　附:2 节原厂电池　及说明书	售价:340	邮资:20

索尼 PS 多用途专用功率放大器 - 含:双声道立体声输出　220V-110V 变压器　AV、S 端、RF 射频输出 . 多路 AV 分插等功能	520	40
新型:台湾原装新型 PS 专用 VCD 电影卡,无须引导盘,直接使用,对应 1.1 及 2.0 版本碟片,环保设计无需电源,内置中文金手指功能)	380	20
日本原装索尼 PS 游戏机 7501 型 + 新型 VCD 电影卡(附:记忆卡、双手柄、立体声 AV 电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1500	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7501 型(附:振动手柄、立体声 AV 电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1380	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7501 型(附:记忆卡、双手柄、立体声 AV 电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1230	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7501 型(附:立体声 AV 电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1210	50
日本原装任天堂 N64 游戏机(原装手柄　转换电源　立体声 AV 线 220V 原装电源　说明书)	980	50
任天堂 N64 游戏机专用光碟机(多功能　能与电脑连接进行程序修改　随机送 100 余个相应游戏软件)	1760	70
全兼容双制式世嘉五代 16 位机(双手柄 转换电源 AV 电视连线 射频转换盒 使用说明书,随机送卡一盘	150	35

索尼专用振动大摇杆	特价 195	索尼原装 PS 振动手柄	140	世嘉Ⅱ型机用 AV 线电视连线	15	电视 AV 分插器(三输入一输出)	35
索尼专用 PS 制式转换器	50	PS 中文金手指卡(带书可解调出游戏动画)	85	世嘉Ⅱ型机用射频电视连线	10	PS 彩色透明限定版记忆卡	55
索尼 PS 专用鼠标(配相应软件)	95	索尼 PS 专用格斗手柄	45	世嘉Ⅱ型机用 AV 转射频连接盒	20	PS120 单位记忆卡(记忆量为普通之 8 倍)	80
索尼土星双用原装大摇杆	95	索尼 PS 组装标准手柄	15	GB 厚/薄机用放大镜	25	PS 对战线	25
土星专用金手指密码卡 2 代(带书)	85	索尼 PS 专用 VCD 电影卡(新 2.0 版)	280	GB 厚/薄机用皮套	20	PS 组装振动手柄	105
索尼专用大摇杆	95	世嘉机用 6 键标准小手柄	10	原装 PS 用振动光枪(直玩“化解危机”)	145	★以上配件邮资均为 10 元	

本店所售机种均有严格质量保证,邮寄之前由专人负责测试,确保质量,附件齐全,各机型主机在未经擅自拆修的情况下,保修三个月。采用保价邮寄,一旦发生邮寄损失,可获合理赔偿。各机种邮寄均采用保价平邮,汇款时请加以说明,以使邮件稳妥的寄送到您的手中。

邮寄物品填写汇款单时,请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品,字迹清楚,以便于准确投递,切勿在平信内夹寄大额现金切勿电汇

★☆★☆ 汇款及邮件请寄至:北京东四邮局 630 信箱★☆★☆

收款人:闫志刚　邮编:100010　查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件):北京美术馆后街亮果厂 6 号

本中心所售世嘉卡及 GB 卡均为台湾正厂出品,严格品质保证.敬请留意卡内“万和防伪标识”　E-mail:whgameshop@990.net

万和 game　北京万和一族电子销售中心　WANHE ELECTRONIC SALES LTD

3D 版饿狼传说

～系统、出招完全解析～





●SNK 出品 ●99 年 2 月街机上市
●HYPER NEOGEO 64 基板 ●FTG

A:拳　B:脚
C:大威力攻击,按住方向→时,此键为远程大力攻击
D:轴移动(D=内移动,↓D=外移动,→D=绕到对手背后)
蹲下移动:↘按住　前冲:前两下按住
前冲小跳:前冲中↗短按　大跳跃:前冲中↗
全员通用投技:近敌时/近敌背后时→C
身体攻击:→→A/B/C　受身:击飞后着地前 D
抵消投掷:对手施展投技中方向键+C
挑拨:A+B　痛快攻击:ABC 齐按(能量满时)
反击(COUNTER ATTACK):防御中→A+B(有能量时)

系统解说

1.■能量槽(HEAT GAUGE)

取代原 POWER GAUGE,进化为挨打后槽内能量降低,越挨打降得越低,直至 HEAT 槽内没有了能量,如果再挨打,你所操纵的角色可就要晕点了。这是否为 SNK 为了鼓励玩家进攻而想的办法?只要普通技命中或发出必杀技,便可使能量槽增加,所以玩者需始终维持一定量的 HEAT 槽。当然,如果此槽蓄满,就可以使出某些特定的攻击。

2.■痛快一击(HEAT BLOW)

当你的能量槽处于全满状态时便可发出这样的一击:这是一招不可防御技,命中对手后可使其立即晕点,同时 HEAT 槽全消。显然,虽然对手无法防御此技,可这招的破绽也很大,如果不看准时机,还是不要使用为好,以免落空后局势变被动。

3.■潜在能力(OVER DRIVE POWER)

同以前相比,使用潜在能力时没有了体力限制,同样等能量槽全满后才能发出。一旦发出潜在能力,命出对手当然好,如果被对手防住了,不但能量槽全消,遭反击还有晕点的可能,十分不利于战斗的继续,使用时要非常小心。

4.■反击(COUNTER ATTACK)

这同 97 中的效果是一样的,可把正在进攻中的对手打飞。使用时要消耗一些能量,同时指令的输入变为了全员共通。不知反击后能否连接其他技巧?

5.■对攻攻击

在对方用大威力攻击(见"操作简表")、特殊技、必杀技攻击你的时候,你正好也用这些方法攻击对方,结果是谁也不伤害谁。出现此种情况时画面有一瞬的静止,双方谁先行动,取决于如何快速解除硬直。

6.■防御崩坏(GUARD DESTROIED)

持续防御对方攻击至一定程度而产生的效果。游戏中每位角色都有不同的防御耐久值设定。防御崩坏发生后,角色的破绽非常大。

7.■中止对方攻击(GUARD IMPACT)

防御对手的攻击时,如果输入了特定的指令,就能推开对手攻击,并使格斗双方保持适当的安全距离。这一招没有攻击力。

新近推出的 3D 化"饿狼"副标为"WILD AMBITION",取"野望"之意。鉴于我国街机市场确属比较发达,各地机厅林立,打者甚多,所以这次一定要将 3D 饿狼介绍给大家。因为 3D 侍魂已经出了第二代,真希望今后 KOF 也能 3D 化。

■吉斯



指令投:真空投	←→C
虎杀掌	→←C
特殊技:天倒杀二段踢	↘B+C
飞燕失脚	蹲下过程中→B
跳连打掌	跳 C>C.C>↓C
雷光回蹴	←B
必杀:烈风拳	↓↙←A
邪影拳	↓↙←C
当身投.螺旋	←↙↓↘→B
当身投.弧月	←↙↓↘→C
下段当身打	←↙↓↘→A
疾风拳	空中↓↘→A/C
超杀:上升风暴	↙→↘↓↙←↘B+C
虚空烈风斩	↙蓄←→B+C
潜在:升华死亡终结	→←↙↓↘C(发动后当身上中段攻击)
吉斯复活终结	→↘↓↙←→ A>AABBBCCC>↓↙←C

●吉斯在选人画面中位于比利的右方。



特瑞

指令投:倒旋攻击	→←C
断颈击	前冲中A+B
特殊技:倒旋踢	→B
充电踢	→→C(即前冲中C)
跳跃膝踢	↘B
灌篮	上式中C
火焰踢	←C
必杀:燃烧之拳	↓↙←A/C
上升打击	↓蓄↑A
疯狂射杀	↓↙←B
能量波	↓↘→A
回转波	↓↘→C(可储)
能量补充	←↘A(用作COUNTER时，可抵消其他必杀技)
超杀:能量喷泉	↓↙←↙→B+C
潜在:三角喷泉	↓↙←↙→C
加热喷泉	→←↙↓↘C



东丈

指令投:东丈切	→←C
首相扑	↘↘C
膝地狱	上式中B×2
东丈终结	上式中→C
特殊技:垂直上升	←A
滑行	↘B
虎步	←B
深滑	→B
黄金之膝小僧	上式中C
必杀:冲突踢	↙→C
黄金之踵	↓↙←B
老虎踢	→↓↘B
起旋风	←↙↓↘→A
爆烈旋风	上式中←↙↓↘→C
爆烈拳	A连打
爆烈钩	爆烈拳中↓↘→A
爆烈肘	爆烈拳中↓↘→C
超杀:爬行上升	→←↙↓↘B+C
潜在:残酷升天	→←↙↓↘C



安迪

指令投:熟瓜打	→←C
特殊技:浴蹴	→B
回转袈裟蹴	←B
逆回蹴	↙C
后宙返蹴上	←C
必杀:斩影拳	↙→C
飞翔拳	↓↙←A
升龙弹	→↓↘A
空破弹	↙↓↘→B
爆震	←↙↓↘→B
激飞翔拳	↓↙←C
超杀:超裂破弹	↓↙←↙→B+C
潜在:斩彻	↓↙←↙→C





山崎

特殊技:打刺	→A
目溃	倒地中C
土管	↘B
捣割	↘A
地狱蹴	前冲中B+C
捣上	跳跃中B+C
必杀:蛇使.对空	↓↙←A(可储)
蛇使.前方	↓↙←B(可储)
蛇使.下段	↓↙←C(可储)
蛇骗	蛇使储劲时A
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→B
倍返	↓↘→C(可储)
毒手	→↙→A>A连打
爆弹PACHIKI	近敌时→←↓↑C
超杀:GUILLOTINE	→←↙↓↘B+C
虐待	↙蓄←→B+C
潜在:DRILL	摇杆一圈C>C连打
二级DRILL	上式中山崎喊叫时C连打5~8次
三级DRILL	同理,C连打9~12次
四级DRILL	C连打13次以上



舞

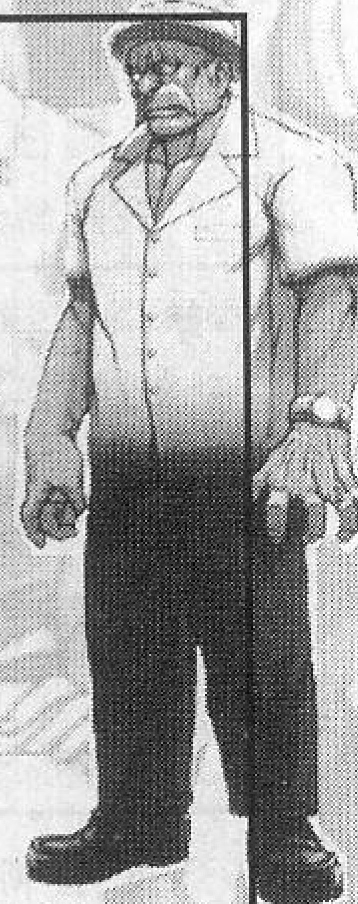
指令投:梦樱	空中近敌时↙/↓/↘C
特殊技:飞燕脚	→B
飞燕连脚	上式中(→B)×2
升龙	←B
忍樱	→A
樱狩	上式中B
必杀:龙炎舞	↓↙←A
必杀忍蜂	←↙↓↘→C
花蝶扇	↓↘→A
阳炎之舞	↓蓄↑C
鼯鼠之舞	空中↓A+B
超杀:超必杀忍蜂	→←↙↓↘B+C
潜在:真.花岚	→←↙↓↘C

金



特殊技:NERICHAGI	→B
风轮脚	背向对手时 B+C
BANDARUCHAGI	↘B
双龙脚	跳跃中 B+C
MYONDAKARUDHAGI	↘B 命中>C
BAKKASO	↓↓
必杀:半月斩	↓↙←B/C
飞燕斩	↓蓄↑B
空砂尘	↓蓄↑A
天升斩	上式击中后↓A
飞翔脚	跳跃中↓B
戒脚	上式命中后↘B
霸气脚	↓↘→B
超杀:凤凰天舞脚	跳跃中←↙↓↘→B+C
潜在:凤凰脚	↓↙←↙→C

坂田



指令投:入身投	←→C
里入身投	背向对手时↓C
鸦落	空中近敌时↙/↓/↘C
特殊技:表里	↓↓
片羽根割	入身投中↓C
秘中杀	里入身投中↑↓C
捌上	背向对手时 B+C
踝割	背向对手时 A+B
四方斩	背向对手时 A+C
必杀:贰双连斩	↓↙←A/C
合气镜杀	→↓↘A
龙卷捕缚	←↙↓↘→A
轰天杀	近敌→←↓↑C
超杀:魔力支天	↓↙←↙→B+C>←↙↓↘→C
潜在:不共戴天	摇杆一圈 C

雷电



指令投:死亡证明	←→C
博士的炸弹	→→C
公牛负重	→←C
上吊专用树	蹲下时↘C
特殊技:双刃锤	→B
公牛来了	空中↓C
大锤落了	↘B
公牛碗	↙B
必杀:独锥	↓↙←A/C
巨人身体	↙→C
超级落下踢	按住 B 键满 5 秒后松开
死亡雷神	摇杆一圈 C
超杀:激光器	摇杆一圈 B+C
投技大师	→←↙↓↘B+C
潜在:狂暴旋风	→←↓↑C

千堂



指令投:猴弹	↘↘C
高能炸弹	←↙↓C(随对手蹲或站变化)
鸫 HIP	上式中↑C
彩虹德国人	于蹲下对手的背后时↘↘C
把持	上式中 C×3
特殊技:滚动击	→B
脑天直击	←C(可储,分三段阶变化)
滚动破坏者	上式击中后↓C
抓打	→←C
身体灌篮	抓打中↓C
穿越大地	抓打中→C
绳投	抓打中←C
拉回	绳投中←C
引起	对手追打状态时↓↓A
提升攻击	上式中 B
弁庆直击	←B
必杀:通天阁司机	←↓↙A/B/C
浪花	←蓄→A
怡心之热	↓↘→C
鸫小姐之肘	↓↘→A
嗜好淬火	↓蓄↑B.B.B.B.C
猎桥	↓↙←B
超级落下踢	按住 B 键满 5 秒后松开
超杀:飞鸫之落	→←↙↓↘B+C
连续技大王	←↙↓C>←↙↓↘→B+C
潜在:抵线冲击	↓↙←↙→C

比利



指令投:地狱落	→←C
特殊技:头割下方击	←B
大回转踹	→B
背后跳踹	↙C
陀龙对脚	←↘B
必杀:三节棍中段打	←蓄→A
火炎三节棍中段突	上式命中后←→C
雀落	↓↙←A
旋风棍	↓↘→A>A 连打
强袭飞翔棍	↙↓↘→B
强袭旋风棍	强袭飞翔棍中 C
强袭飞空棍	强袭飞翔棍中↑C
火龙追击棍	↓↙←B
超杀:超火炎旋风棍	→←↙↓↘B+C
红莲杀棍	→↘↓C
潜在:沙罗曼蒸气	→←↙↓↘C

●以上人物的招式出法已与日本 SNK 专门志《NGO 月刊》和日本街机专门志《GAMEST》对照校验,确保万无一失。

98部分超杀特性解析

哈尔滨 李晓楠

在99推出前，98就是领头羊，就像德甲拜仁慕尼黑一样，国内联赛、欧洲战场所向无敌。这里解析一下98里某些人物的超杀特性，了解它们后就不致作赔本的买卖了。

(1)关于大门的岚之山和拉尔夫的宇宙幻影MAX

这两种超杀都有先防御后打击的能力。前者的特性是只要你在地上用拳脚型招式打我，你就别想跑了。笔者曾试过用↓D来攻其下盘，结果被其防守反击抓住了一顿压。所以一旦对方使出岚之山，你就应用跳跃攻击或离开一定距离使用非直接接触类招式。不过笔者见过一特例：1P真吾使出驱凤麟，快击中2P大门时，大门使出岚之山，然后驱凤麟击中大门，真吾接着使出百式鬼烧未完成，大门便会在真吾的鬼烧进行到空中时停止动作，岚之山也没有抓住真吾。

宇宙幻影MAX防反效果奇佳，最多时可打掉对方近一管血。例1:1P拉尔夫正使用MAX版幻影，2P真吾的驱凤麟击中1P。接着2P使出燃烧真吾，这时1P拉尔夫宇宙幻影MAX击出，接着1P拉尔夫就成了WINNER，真吾成了"燃烧真吾"。(战前，1P2P皆满血，战后拉尔夫半血)。例2:开始时同例1,但在2P真吾凤麟MAX击中1P拉尔夫后，2P使出凤麟，这是的凤麟会打不中拉尔夫，直到凤麟出绝后真吾就又挨揍了。不过宇宙幻影也有吃防反亏的时候，例:1P宇宙幻影MAX，2P拉尔夫使出C键机炮拳，击中1P后连续快按C键，1P拉尔夫就持续防守不反击直到被KO掉。另外，宇宙幻影怕投技，请大家注意。

(2)超杀投技的运用

由于98投技无距离限制，以致超杀投可以随时随地使出。我们可以利用这点在对手的拳脚型攻击快要击中自己的瞬间使出超杀投技。便外:1P坂崎良龙虎乱舞马上要击中2P夏尔米时，2P夏尔米使出"狂欢"投，然后两人会安危无恙，好像是招式抵消掉了一样。不过此类方法要求技巧甚高，请勿轻易玩火。

(3)关于陈可汉的铁球大压杀MAX

由于其体重太……不可思议了。(KOF里排第1,303KG,超过第二名拜仁151KG……)，所以有些招式对其失效。例1:2P陈可汉大压杀MAX快落地时，1P八神使出八酒杯，2P陈可汉中招后身上会着一下火，接着火灭并安全落地，并非像其他人那样被定在空中。例2:2P陈可汉铁球大压杀MAX快落地时，1P拉尔夫使出骑马机炮拳，两人接触后拉尔夫没法像抓住别人一样抓住陈可汉向前跑再出招，于是两人互相撞了一下便不了了之，双方都不下血，陈可汉又安全着陆了。此外有些招式击中了陈可汉(大压杀MAX中)，也只会使其损血，不会对其落地位置造成影响，这些招式有：柴舟的大蛇薙，真吾的驱凤麟MAX。

(4)关于三个大蛇薙

草薙父子的大蛇薙都是用A键使出时下半身无敌，而C键则为上半身。真克利丝的暗黑大蛇薙却是不论是用A键或是C键使出，都只是上半身无敌。

(5)使出后作追打的超杀

神乐千鹤：如果三籁之布阵MAX最后一下爆炸击中对手，可于对手被击飞时追打。

陈可汉:铁球暴走最后一击随机出现七个不同动作，若最后是向前方踢出一脚的话可立即以铁球压杀来追击。

玛丽:使出动感闪光后若对手没中空中的那一下摔投，可立即在落地后前冲，在对手落地前一刹那用任何投技摔之。

矢吹真吾:可在外式.驱凤麟MAX击中对手后追打。

(6)某些INTERESTING THINGS

山崎龙二:使出射杀后若连按C键，YAMAZAKI会大笑。

雅典娜:使出闪光水晶波MAX后，麻宫会随机着泳装出现。

椎拳崇：使出食肉馒MAX后，椎拳崇会先吃馒头，加血，然后……被噎得再扣血。但如果在快要TIME UP时落后一小块血的话可立刻使出此招。因30秒过后是不会再扣血的。

夏尔米：对手如在中了夏尔米闪耀MAX后连按任何键的话，可很快解开此招。

(7)其他

七枷社:使出百万大锤蒸气后可连按键来增加攻击力。

陈可汉:铁球大压杀压下时是中段攻击，需站防。

拉尔夫:骑马机炮拳攻击判定在上身，可将空中对手捉下。

坂崎琢磨：真．鬼神击使出后不能防御的仅为其第一击，以后的攻击有可能失败。

卢卡尔:死亡尖叫为防御不能技，但若对手双脚离地此招便会失效。

哈迪兰:"终结者"无中段效果，只要对手在可防御的情况下便会失手。另外，A键使出时对手防御位置在前，C键在后。

二阶堂红丸：大发电者的无敌时间保持至投技判定发生后消失，实用性巨强。

麦卓：用B键使出天堂之门时下半身无敌，D上半身无敌。攻击判定出现前全身无敌，出现后两步左右上半身无敌。

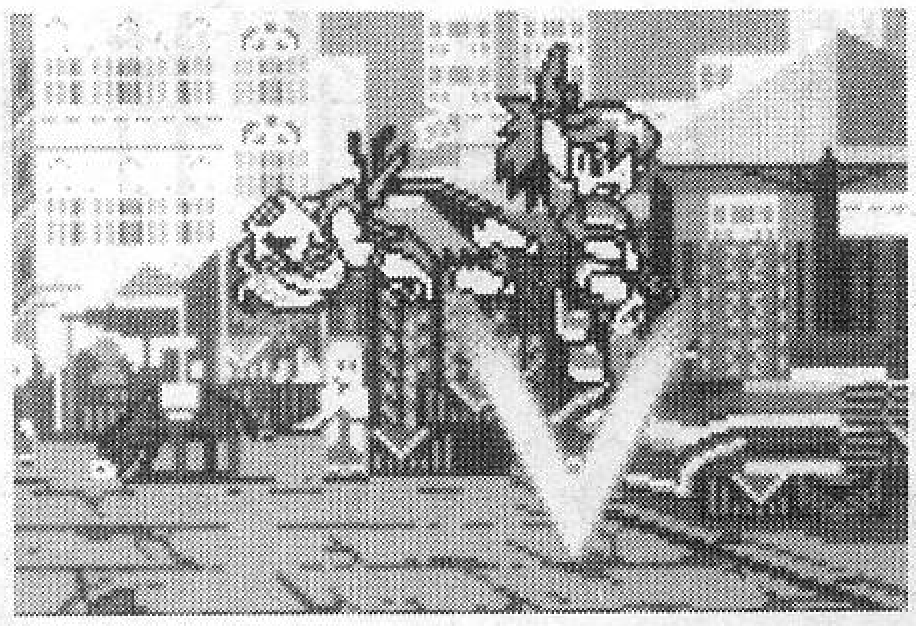
八神:八稚女的攻击判定出现前全身无敌，攻击判定出现后上半身无敌。另外蓄力对八酒杯对攻击力无影响。

另外，我认为98指令投型角色未必被削弱。有距离限制的指令投应使出的恰当时机就是在距离恰当时，也就是说，只要你出招的时机对了，就只会摔别人，而不会有任何挨揍的危险。而且，在对战双方保持一定距离时，指令投还可弥补投技型角色无飞行道具的缺点，起到蓄气的作用。不过要时刻注意对手动静以防其偷袭。引申:可用投技引诱对手出招，这时你就可以攻其不备了。

因本人水平有限，错误难免，欢迎朋友们指正。^_^

热斗 KOF96

GB 厂商:TAKARA 类型:FTG
发售日:正在发售中



←这是NGP彩色机的KOF。由于NGP的性能很高，所以画面看上去分外逼真，更重要的是，该主机上的格斗招式与街机一样的多。

GB玩家们非常喜爱的热斗系列，虽然人物变Q，键位不足，但这并不影响游戏时的乐趣。就拿热斗KOF96来说，里面就有许多连续技呢！也许有人会说干嘛在GB上还要练习这些东西？其实主机是平等的，在GB玩家看来，热斗的“热”可一点也不比街机差哦！本文作者在GB上也能打出100连击呢！下面，就是一些格斗游戏中不可或缺的技巧——连续技。GB玩家不妨试着练习一下。

■草薙京:

跳重拳>站轻拳>鬼燃烧(→↓↘B)

近轻拳>七十五式改(↓↘→A)>胧车(←↓↙A)

(版边)七五式改>重拳>………

(版边)七五改>MAX大蛇薙(按住不放↓↙←↙↓↘→B)

(版边)七十五式改(↓↘→A)>琴月阳(←↙↓↘→A)

■大门五郎

天地返>大跳跃重脚或地雷震(→↓↘B[小])

■麦卓

近身捉技>↓↙←B>再捉技>(↓↙←B)×3

注:最后一招可以超杀或(←↙↓↘→B)结束

■克拉萨

狮舞球(↓↙←A/B)>→↓↘A>→↘↓↙←B

狮舞球>↓↘→A

■特瑞

近重拳>火焰冲拳(↓↙←B[小])

近重拳>倒跃踢(→↓↘B)/碎石踢(↓↙←B)

近重拳>→↓↘A

■安迪

近重拳> 斩影拳(↙→B)/飞翔拳(↓↙←B)/弱升龙弹(→↓↘B[小])

近轻拳> 击臂背水掌(近身←↙↓↘→B)> 超裂破弹(↓↙←↙↓↘→A)

击臂背水掌>空破弹(←↙↓↘→A)/斩影拳

(版边)击臂背水掌>升龙弹(→↓↘B)

■坂崎良

(版边)极限流连舞拳(近身←↙↓↘→B)> 猛虎雷神刚(↓↙←B)

近身重脚>弱虎炮(→↓↘B[小])

极限流连舞拳>飞燕疾风脚(↓↙←A)

(版边)极限流连舞拳>虎炮(→↓↘B)

(版边)极限流连舞拳>轻脚>………最后可追打超杀

■罗伯特

极限流连舞脚(近身←↙↓↘→B)> 飞燕旋风脚(←↙↓↘→A)

(版边)极限流连 舞脚>龙牙(→↓↘B)/飞燕神龙脚(跃起↓↙←A)

(版边)极限流连舞脚>轻脚>极限流连舞脚>龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←B)

■莉安娜

轻脚>↓蓄↑B

旋涡发射器(←蓄→B)>威武军刀(←蓄→A)/V字金锯(跳跃中↓↘→↘↓↙←B)

■雅典娜

轻拳两下>捉技

轻精神力球>心灵传送术(↓↘→A)>精神力球(↓↙←B)

■不知火舞

(版边)超必杀忍蜂(↓↙←↙↓↘→A)×2

超必杀忍蜂(MAXMUM)>龙炎舞(↓↙←B)

轻拳×2>龙炎舞

■八神庵

(版边)八稚女(↓↙←↙↓↘→B)>弱鬼烧(→↓↘B[小])

弱葵花(↓↙←B[小])在版边不断使用直至对手死亡

屑风(近身←↙↓↘→B)反复使用。注意,绕到对手身后时,指令就要变成→↘↓↙←B。最后可追加超杀或必杀技。

■神乐千鹤

跳重脚>(→↓↘B)

天籁之布阵(MAXIMUM)若对手防住应将对手推着不让其逃出,到版边时用(→↓↘B)追击;若对手中招后更应将对手推着走不让其逃出,中途加以轻拳或轻脚,到版边时用(→↓↘B)追加;若全中,对手只剩下一丁点血,比任何人的杀技都重。

■GOENITZ

重拳>超杀(↓↙←↙↓↘→B[小])

近身(→↘↓↙←)×2B>↓↙←B/←↙↓↘→B(小)

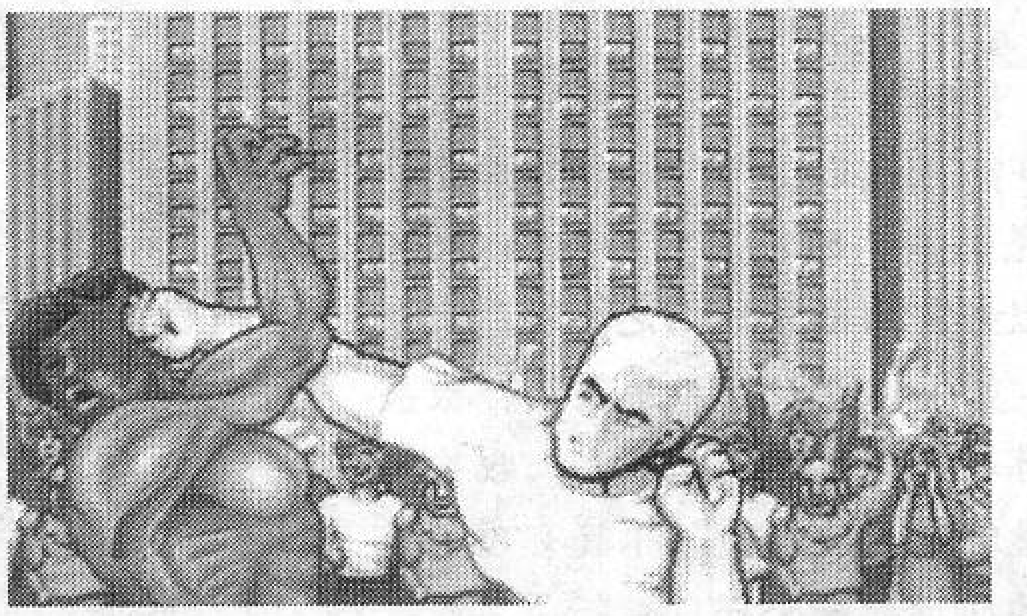
注:超强模式时(TAKARA字样时按AB+SELECT)上述所有连续技随时可用。在超强模式下,气槽满时的连续技和隐藏人物技巧今后再讨论。**(广东肇庆 吴展文)**

SNK同志们，快投稿来呀！



如何才能深刻体会街霸ZERO2的魅力

少年系列不传之秘(二)～BY:天津老肥



←因吃币率较高，不少街机厅至今保留着12人街霸（包括世嘉开的）。该基板价格始终稳定。

街霸时代，已经过去，然而街霸精神仍然在广大玩家中得以完全地继承和发扬光大，可见格斗游戏还是有魅力的，它正同射击、动作以及桌面类游戏一道，继续称霸于机厅。

大家无不想深入地体会游戏的乐趣，对于格斗当然也不例外。仍以ZERO2为例，我想对某些偏门角色的特性进行些许分析，希望能给喜爱游戏的人们带来些帮助，并祝朋友们在游玩时能有多一些的笑声。这次谈谈苏杜姆。

这个可爱而搞笑的角色，相比于前作，增加了一招→↓↘K(空手入白刃)，发招之后，是个搂抱动作，可能有些朋友不太明白这是干什么用的。其实，它可将对手的跳跃攻击和中段攻击"当身"(即接住对手招式)起来。当对手中段攻击你时，发出此招即可直接将他的招式"抱掉"。而如果对手跳跃过来攻击时，这招"白刃"是很难直接将其招式抓掉的，一般会遭到反击，特别是与对手距离较远时，用作对空时须十分小心。感觉上，去抓跳跃过来对手的身体较为安全些，因此站位要贴近对手。

另外此人已经没有了前作的CHAIN HIT COMBO目押连锁。可以被抵消的普通技(中或重)只有站中脚、蹲重拳。可用"地狱"(↓↘→P)来取消之。标准的"朴素三段"连续技同隆肯类似，速度很快。亦完全可以发出"跳重P/K＞↓(重P按住)↘→↓↘→松开P键)"的硬连技(有一定难度)。

前作中，对手跳过来攻击时，如果己方用特殊技"地铲儿"(↓重K)滑行到对手的着地点，对手将被放倒(无论他有否防御)，因此这招可以用作对空。ZERO2中则不可以，如果对手在落地前一直防御的话，你将铲不倒他。加上苏杜姆这招的收招硬直较长，不成功的话一定会被反击。



●街头霸王之一 苏杜姆(美国)

而对于苏杜姆来说，其最为骇人的技巧当属摇杆两圈＋拳(天宙杀，不逊老苏的终极原子弹爆炸)。对此，即使我们在家游戏时用的是摇杆，也必须准确输入指令：只要准确地摇满两圈便绝无发不出的可能。例，你输入第一圈指令时用的起始方向为↑，那么摇满两圈后你的左手应将摇把定在↑上，**之后**，押下三个拳键。或者当你向后跳，向前跳时，都可以施此大技，你不必多摇一小段以求较高的指令成功率，只要将摇杆摇满两圈后准确地回到↖(后跳时)或↗(前跳时)——(左手将摇把定在"初始方向")然后立即按下拳键即可。这是对两圈而言。

如何提高大回转指令的输入成功率?

原则：①格斗指令喜快速输入。

②指令开始输入的时机。

苏杜姆另一招令对手难堪的技巧非"耐久"莫属，与佛灭类似，耐久是摇杆一圈＋脚。掌握了摇杆两圈后，还要练练摇杆一圈。这招最好在向后跳时发出，与上面不同的是，这次我们不妨多摇它一小段儿：后跳时(↖)时开始划圈——摇杆一圈后落到↖上固不无可，但若定在←上则更保险些。当对手跳跃时、出招时(发气儿时不可)你都可以施以此技，一般地，"摇杆一圈＋重K"时跑动距离长，最为好用。注意：如果想在跳跃时(注：空中不作动作的情况下，即空中不出拳脚)发摇杆N圈的招，一般应在角色开始落下的时候起摇，时机晚一点倒不要紧，相反，如果起跳的时候便发，是一定发不出的。这又牵扯到发招时机的问题。

读罢上期昆山读者对"少年街霸3"的研究，这里想补充几句。**对于大回转系角色而言，其摇杆一圈也好，两圈也好，实战时统统难以在常态下发出**。所谓"常态"，是指你原地站立时。假如角色站立在地面上，你准确快速地输入"→↘↓↙←↖↑↗→＋拳"指令，使出了大招，但我们又怎能要求对手呆呆地等着挨打呢？**这种大招最好在跳跃中、对手硬直或己方硬直解除中、起身中、前进或后退中输入，角色一旦进入"常态"，则马上表演技巧**。换句话说，角色回复到常态的瞬间，你的"摇杆一/二圈＋拳"指令应恰好输入完毕。这是提高招式命中率的关键所在。同时这也是标准的指令提前输入，是难点。须细细体味并打好时间差。注意，在OC态下，招式判定变大，摇杆一圈极易发出。卡普空为了追求游戏平衡性所费苦心不小，可以想见，如果此类角色随随便便地就能发出破坏力惊人的必杀投技，恐怕连瞬狱杀大爷都得满地找自己的大珠珠。"格斗游戏之道"嘛！

摇杆N圈可用来抵消普通技。但最好先去练习抵消空中的动作，如佛灭可用来CANCEL跳重脚。手快的话，跳重脚后立即接两圈的天宙杀。这时，指令的输入技巧只要综合上文所述即可。原理：空中提前输入。当然，如果想以摇杆两圈来抵消地面普通技(如轻拳等)也完全可行，但就是成功率太低。想要活用此类大招确实需要一个过程，因为，这种招式在输入上含蓄而不明确，在性质上又重防反而轻进攻。

你与从十六位机上便开始练起的SF高段对战，用回转系角色未必吃香，然而对于实力在中段或以下的对手，更遑论其所使用的是那些一时较难上手的角色时，确有必要以摇杆两圈来终结之。超过瘾。

好了，如果你想看看对手是怎样被甚懂礼貌的苏杜姆以“文明”的方式收拾的话（他的挑衅“鞠躬行礼”亦具有攻击能力），给你的次世代配个摇杆就行了。

以上笔者只是对苏杜姆这个准大回转角色进行了较肤浅的探讨，真正有威力的还是前苏联的巨人——桑吉尔夫。同苏杜姆不同的是，桑吉的大回转具有绝对意义上的防反特性，在防御住对手跳重脚（刹那间）或升龙（须等到升龙落地前一瞬）之类的时候，即可输入指令（起始方向为←），那么……特别令人遗憾的是，桑吉的轻拳（命中）>打桩不太容易使用。

另外如果读者有兴趣，请在SFEX中来体会桑吉的威力。这里指出，在此作中最能体会“抵消”的概念。就请大家试试霸道地“跳重脚挥空>打桩”吧！相信我……

武术界里孤独的斗士SODOM

身高：208CM/体重：108KG/三围：B148、W98、H103/血型：A

学习了日本的武术，而苏杜姆为了完成自己远大的野心，已完成了第一步。

当苏杜姆得到武道精髓之后，为了要使解体的MAD GEAR组织再度回复，于是独自展开战斗之旅。

一位男子站在瀑布的下方，正接受强力水流的打击，且在口中不断“念佛”。

他的名字：苏杜姆。独自从美利坚大陆来到岛国日本飞禅山禅寺的人。

以前曾为MAD GEAR干部，当时那军临天下的气氛…由于身着日式重盔重甲，手持妖刀，脚踏草鞋，故人称“将军”。

不过，这样的美梦轰然粉碎，他遭遇到使用“武神流”古代武术的高手（请见卡普空街机《FINAL FIGHT》）……

“你对日本的印象完全错误，应该更加努力”。

这句话他一直牢记在心，而且，也成为心中最大的屈辱。他开始不断地检讨自己，“什么是真正的武术”……

于是他前往日本，并开始修禅，而在修行的过程中，体验到了“悟”……

另外，他从古董商那里得到了象征日本权力的“十手”，而日本武术的精髓，也使得内心十分震撼，于是，他感动得大叫。

“想不到竟然如此深奥”。

第2天他展开了旅程，为了达到下一个目标，他向禅寺的住持辞别。而住持看着苏杜姆的背影，也喃喃地说出“相当认真的外国人，但他到底有什么目的……？”

“月华剑士”力技分析

■枫（未觉醒）

跳重斩B>站重斩B>轻连刃斩（↓↙←A）×2>超杀活心.伏龙（→↓←×2A+B）

注意：上式中的连刃斩本可连使三次，但在斩至第二下时对手已浮空，此时应立即使出超杀伏龙，杀伤力极大。

在枫的防御不能必杀技岚讨之后，玩家多以空牙→↓↘A/B来追击，此时若不用空牙而用超杀伏龙，同样可以很好地连携，表达为：近身↓↘→C>→↓←×2A+B

■枫（觉醒）

跳B>B>↓↘→↓↘→B

超杀性能发生变化，伏龙已不可在上述连技中出现，不过觉醒后的潜在能力（血红气满时的超杀）活心.苍龙的威力更大。注意：苍龙的突进距离短，站立重斩后距离远则连不上。

■雪

跳B>B>轻瞬雪斩（↓↙←A）>超杀冰树（→↘↓↙←×2A+B）

注：本作所有（→↘↓↙←）×2可简化为→↘↓↙←→

■一条明

跳B>B>（→↓←×2A+B）/（→↓←→B）

上式第三段的前者是超杀六合，若使用潜在能力劾鬼.百鬼夜行，唯有近敌时方可连上，实战中反不如超杀命中率高。

■御名方守矢

跳B>B>（→←↓→A+B）/潜在.乱雪月华（→←↓→B）

如果大家的是超杀“十六夜月华”，在这招之前还可补上一记轻月影（↓↘→A）。

■李烈火

跳B>B>→↓←A>（→↓←×2A+B）

注意，站重踢后接轻炎龙摆尾，再快速使出招杀，想一气呵成不容易，关键是“摆尾”的快慢，时间不好掌握。可取消上式中的第三段，直接连超杀，仍须近敌，当李烈火那抛向空中的扇子没有击中对手，即表示连击失败。上式亦可作“跳B>B>潜在.苍天无影脚（→↓←×2B）”

■紫镜

跳B>B>潜在能力（↓↘→↓↘→B）

■斩铁

跳B>B>超杀断钢刃→←↓→A+B>追加→↓↘B

■直卫示源

跳B>B>轻白虎爪（↓↙←）>超杀（→↓←×2A+B）

上式中超杀属指令投。本人经与街机好友一再求证，该连技无论是对CPU还是对人，对手绝逃不出超杀的攻击范围。

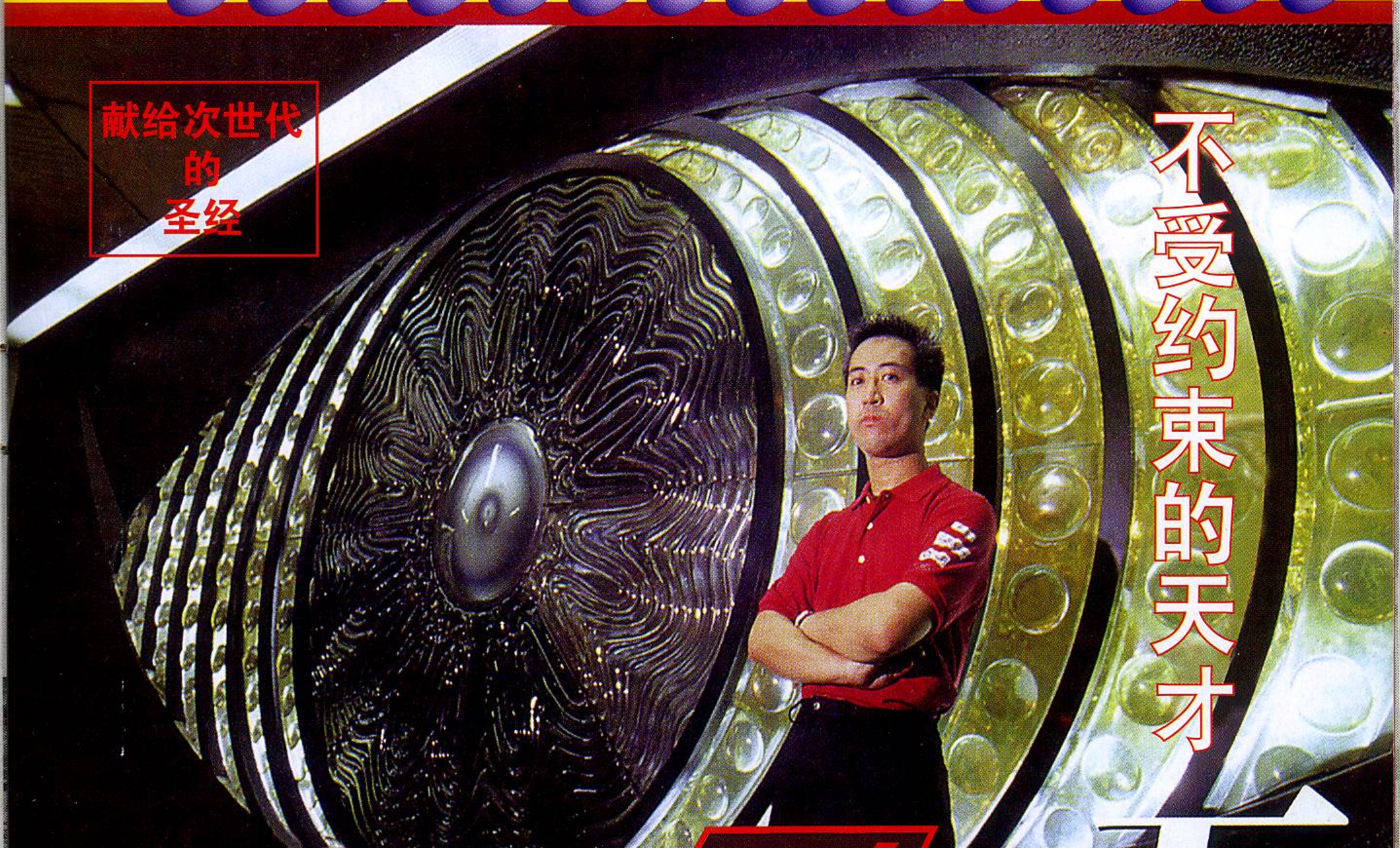
■晓武藏（出现方法请见电软9806期）

跳B>B>↓↘→A>→↓←×2A+B

上式第三段的必杀，可用乱舞系超杀来抵消掉。上式一击去敌3/4的HP，此人还可按住A键储气，霸道之极。另外，9810期所刊登的以一条明对BOSS嘉神的秘法似乎有误？一条明跳重斩接后跳重斩时中间缺少一项牵制技，BOSS能够从容站地立出刀，使一条明来不及后跳出刀便惨叫一声变成一条虫了。而如在两招间加入←B便可弥补这个破绽，因←B出手极快且判定强，嘉神动必挨打，他若不动，等你后跳时再出刀，那你的后跳重斩在等着他。此技需活用即可顺利过关。此项技巧对付讨厌的神崎十三也很管用。表达为：↗B>←B>↖B>……

辽宁营口 张兵

献给次世代的圣经



不受约束的天才 互重郎

每个人都有他的历史！在SEGA硬件中这个人便是硬件

我的成长—互 重郎列传

a series of biographies of GAME CREATOR——

因为"电脑战机"的大受欢迎，而一跃成为知名游戏制作人的SEGA-AM3研负责人—互重郎先生。相对于他喜欢到世界各地四处游荡，然后过着自由自在地不受拘束之生活的一面，他却拥有"东大毕业"的高学历。面对这位可以称得上是游戏业界之异数的怪杰，不禁令人好奇地想要知道他的成长过程到底是如何？针对前一次对广井王子先生的访问，读者的回馈似乎认为那样有些浪费版面，诚然宝贵的彩版一下子被如此多的页码"霸占"确实有些可惜，但……多多原谅吧！

小学时代

"其实我觉得我的出生还蛮普通的……。"以制作"电脑战机"，为3D机器人对战格斗游戏带来一番新气象的互重郎先生，回忆起自己的过去时做了上述的表示。不过，实际上对于互重郎先生的半生，除了以"波澜壮阔"来形容之外，实在再也找不到其他合适的形容词。在此，我们将以另一个角度来观看这位可以说是"未曾接受游戏洗礼的游戏制作人"的过去世界。首先，就从互重郎先生小的时候常被别人当是坏孩子看待……。

互■小的时候我非常的野，感觉上好象是成天都在外面玩。在家的时间并不多。主要的原因我想可能是因为家里没有电视吧！在家里什么娱乐都没有的情形下，只好到学校踢踢足球，或者是和其他的人在空地玩战争游戏。结果，每天玩得全身是伤。现在想想那段日子过得还真是艰苦。

——所谓的战争游戏是？

互■就是一种将40~50人聚集在一起，然后分组进行组织战斗的游戏。由于人数众多，所以受伤对我们来说根本就是家常便饭。当然，被爸妈责骂的情形也是时有所见。不过，不知怎么地我却很少出现过这样的情形。

——在那个时代，感觉上足球受欢迎的程度好象不如棒球。

互■大家不一样吧！当时确实有许多人都很迷棒球。不过我却唯独被足球的魅力所吸引。虽然我打的位置是后卫，不过当后卫其实也有一个好处，就是可以在球门前和前锋进行1对1的对决。

——除了足球之外，是否还有什么其他的娱乐？

互■有一阵子大家很流行玩溜溜球，不过由于我爸妈没有给我零用钱，因此我也就没买。像这种"别人有，我却没有"的情形，经常出

庚澄庆？NO！这可不是明星脸…



SEGA AM3研负责人

JURO WATARI 互重郎

1964年12月11日出生，东京都杉并区出身，血型A型。中小学是在公立学校（杉井区和泉国小、杉井区立西区中学）度过；高中时进入国立筑波大学附属高校就读。高中毕业在外就业2年后，进入国立东京大学理学部就读。1991年加入SEGA公司服务。现在的正式头衔是AM3研企划制作部经理。兴趣是睡觉和吃东西。除此之外，就是爱看NBA比赛（为了看比赛甚至连"你没看到我很忙吗！哪有时间去公司"这种话都会说出来的）。去年底的NBA罢工，甚至令其在那段时间十分忧郁。另外，他的外号为"Dr互"，其由来是他在制作"电脑战机"系列时，请负责机器人设计的加藤先生帮他取的。原因是互氏他很怕麻烦，因此他不太愿意做过多的曝光。

现在我小时候的生活中。这也许是我父母的一种教育方针也说不定，不过到现在我还是弄不清楚。像电视也是，我上中学前家里根本没有电视，因此我只好到隔壁有钱人的儿子家去看。虽然是这样，因为每次去都可以吃到好吃的点心，所以我觉得也还不错。

——那么，您和游戏接触的时间想必一定很晚了？

互■虽然那个有钱小孩也有光线枪游戏，不过对我来说，这还不如以"大富翁"游戏使他破产来得有趣。即使那时社会上吹起了一股新发明的热潮，我也不感兴趣。尤其和电视游戏有关的东西我更是一点也不关心。事实上，以前曾经流行一时的掌上型游戏机"GAME & WATCH"，我也是到了高中的时候才知道有这种东西存在。而且，直到我以100元的代价向朋友购买他在公园捡到的"大金刚"之后，我才知道这个东西的实际形状是长得怎样。

——这就难怪您小的时候会一直往外跑了。

互■总之，就是因为没有什么玩具，所以才会很少待在家里玩。虽然家里有一些老旧的塑料积木，不过由于种类和数量都很少，因此很难组合出自己心中所描绘的理想图案。既然连这个都不能令我满足，那么最后我只好朝外面去发展了。当时，在杉并区这地方仍有许多的空地和树林，因此小孩子们都会挖取地面的黏土去制作各式各样的土器，或者是做成小土球的形状放着，然后等干了以后再拿来当做打小岛的弹丸。此外，踢罐子的游戏我也玩过。不过，那时我都会联合大家一起跑走，把当鬼的人丢下不管。当然！在这种情形下，当鬼的人就被牺牲了。现在回想起来倒觉得也有点可怜。

——谈谈上课时的情形吧！

互■我比较喜欢上理化、社会和绘画课。由于美术教室里有许多我在家里玩不到的东西，因此我进出美术教室的次数就相对比较频繁。也许在我的心里存在有一股想要画图的意念也说不定，因为我曾经在写生比赛等活动中得过奖。不过，就绘画本身而言，我觉得它很麻烦，所以也就不是那么地喜欢。有一次，班上到井头公园去做校外写生的时候，我故意让那里放牧的羊把我的画纸给吃了。本来心想这下子可以不用画画，不过就在内心雀跃的时候，老师另外又拿了一张画纸给我……。碰到这种情形，最后当然只得乖乖地把画完成了。至于我比较讨厌的则是体育课。从很久以前开始，我就很不喜欢按照别人所吩咐的去做，而上体育课时又必须要排列整齐的队伍，这种做法和我的个性很不合。另外，我想要附带一提的是，我小的时候曾经弹过钢琴哦！

——钢琴？真是令人意外。

互■我持续了有将近14、15年吧！当我决定不弹时，老师还露出一付很可惜的样子。

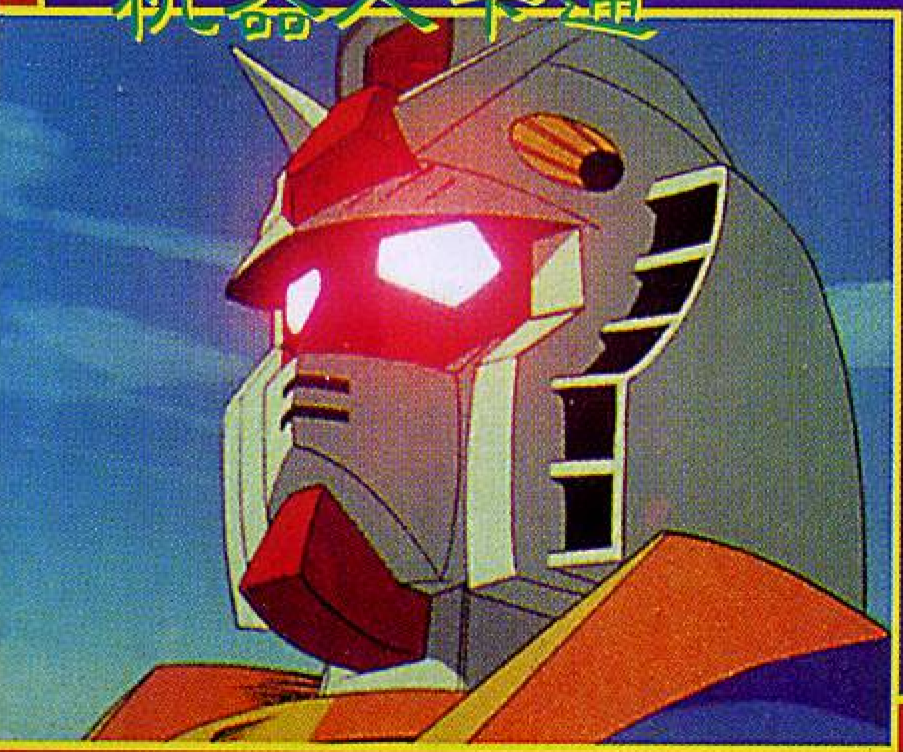
——请问您有没有上过补习班？

互■那个时候正好流行上补习班，不过我并没有去补习，因为我不了解为什么要这样做。明明在学校就已经有上不完的课了，为什么还要再到其他的地方去读书呢？因此，

登上通往"电脑战机"之路

互重郎 X 以及和其有关的 机器人卡通

乍看之下，许多人会以为"电脑战机"之"真实机器人"的方法论雏型就是来自于高达，不过出乎意料之外的是，互重郎先生小时候也没有看过多少机器人卡通。加上他和卡通相关之间又有着不幸（从另种角度来看也许可说是幸运）的相遇关系。关于这方面，他本人也做了以下的表示，"我和卡通动画之间好象真的很没缘。中学的时候，我朋友很热心地告诉我有关"（机动战士）高达"的事情。像是"宇宙战士被加到日本机器人卡通动画文法里面……"等等。由于我在小学的时候读过"宇宙战士"，因此对于卡通的内容多少抱有一点怀疑的态度。当然，对于他所给予的高达评价，我也没有全盘地接受。感觉上好像我是个很不可爱的小孩吧！不过，既然有这么一部充满奇幻想的儿童节目，不亲自确认的话怎么行呢？于是就是这样的想法下，我看了一下这个节目。那一次我看的故事剧情是"库库鲁斯·德安之岛"的单元，正当我心里想"这是什么东西"的时候，节目刚好因为需要而出现插播新闻。因此，我能说出吉翁军角色全名的也只有"库库鲁斯·德安"而已。另外，在被人推荐去观看"（不思议之海的）那迪亚"的时候，那时我看的故事剧情也是角色在南方岛屿上走来走去，内容跟主剧情根本无关。就因为我和卡通动画没有什么缘，所以我也就没有很积极地去看和机器人有关的卡通。除此之外，小的时候我连"无敌铁金刚"



←众所皆知的卡通"机动战士高达"。但令人意外的是，当时卡通在播映的时候，互重郎先生并没有看过。而是在友人强力推荐后才开始接触。



←电视版第15话"库库鲁斯·德安之岛"中，吉翁的逃脱兵一德安为了守护孩子们而战斗。这篇故事与主剧情无关，算是插曲故事。

当大家都急急忙忙地赶着去补习时，唯独只有我，连晚饭都忘了吃，一个人在外面一直玩到很晚才回家。然而回到家时，正如预料地在一阵"为什么这么晚才回家"的大吼后，我被罚不准进入家门。在没有办法的情形下，我只好又到外面到处乱逛，这时已经是去补习的学生准备回家的时候了。由于我没有去上补习班，因此感觉上我好像是一个在夜里和宇宙超人进行沟通的小孩子。

——对于当小学生时的回忆是？

互■虽然，在这里又要提一些令人乏味的事；不过由于小时候我没有任何的零用钱，因此什么吃的、喝的全都买不起。可是我的个性又很好动，因此只要在外面稍微运动一下，肚子就会开始饿。碰到这种情形时，我都会跑到结有果实的柿子树去摘果子来吃。在那时候，只要是在战前就有人住的房子里，都一定会种一些可供食用的果树。尤其是住我家隔壁的老婆婆，她那里不论何时都有柿子、石榴以及无花果…等果实可以吃，因此对我而言，这里真是一个食物的大宝库。不过，如果常常去偷摘的话，当然就会被人发现。其实，我想他们心里也应该有数。不过，有一次我实在是太得意忘形了，把那一家所有的柿子都给摘了下了。这下子心想"不妙"，得赶快想个办法才行，最后我干脆直接到老婆婆的家跟他说："你们家的柿子全都不见了。我想可能是有人把它给摘走了，最好能多注意一下！"。结果，我这么做反而得到对方的感谢。另外就是，小时候我有一个设立秘密基地的梦想。在我家的附近有一间很理想的地下室，我便把那里改造成属于我自己的秘密基地。刚开始时由于我觉得它的深度不够，因此我从地面往下挖了大约1公尺。后来，想到在这里必须要有一间厕所才行，于是我又往下挖了大约3公尺的大洞。在往下挖洞的时候，由于刚好挖到了黏土层，因此我便用这些作成土器，然后再用做成的土器去盛咖哩。不但如此，我还把电灯和桌椅搬来这里，然后在里面进行各式各样的自由活动。不过，有一天当我像往常一样来到这个秘密基地时，入口的周围已经被大人给占据，而且他们都显得非常得生气。

虽然这些话是现在才能说，不过其实那个地方是某家医院的温室。那个地方最初是有种植盆栽等东西，不过因为我觉得它们碍手碍脚，因此就在毫无考虑的情形下把它们给丢了。正当我在想是不是因为那件事已曝光的时候，我从很远的地方看到，有几个比我先到秘密基地玩耍的小孩子被捉起来吊着打。趁着对方还没有发现，我很快地就溜走了。

制作出能带给大家欢乐的东西 这就是［造物的最主要动机］



↑互重郎先生制作游戏的基本原则是"制作出一款能带给大家欢乐的游戏"。这是个单纯，但是又不容易理解的定义。今后他会推出什么样的游戏呢？

——长在之后想成为的职业是？

互■没有，我并没有什么特别想要当的职业。虽然住在隔壁的制药公司的小老板，因为表示"长大之后要当医生"而受到班上父母的赞赏，不过我认为自己并没有这种规划将来的能力。如果真要我当医生的话，也许我会当一位为虫看病的医生。

喜爱汉诗的中学生

——上中学之后，生活环境等方面是否有产生什么的大变化

互■有的。我终于知道自己是个不折不扣的大笨蛋。在中学的最初入学考试中，我只得了16分，这个成绩我怀疑满分很可能不是100分。不过，在下次的考试中，成绩更是退步到只有8分。虽然我也知道再不努力是不行的，不过由于不论是数学、英语、理化、社会等科目都一样让人觉得很麻烦，所以我是怎样也无法喜欢上它们。结果，到最后变成了什么也没做。更糟的是，在我被认为是公认的劣等生之后，称得上是我的得意科目的东西就渐渐地找不到了。而在举行定期考试的时候，有时候我会说类似"这样强记课本上的东西，到最后还不是一样会忘掉"的话，因此常常惹得老师很生气。

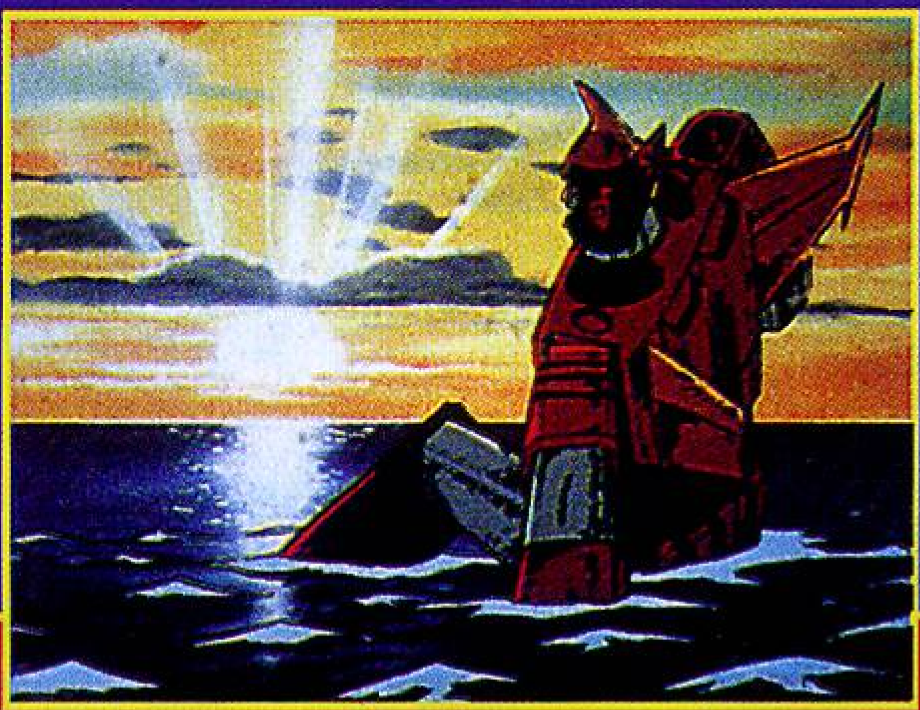
——社团活动方面呢？

互■虽然有踢过足球，不过因为社团有很重的学长、学弟观念；因此在无法和大家好好相处的情形下，就渐渐地冷却了。

——那么比较热衷的东西是？

互■那个时候我最喜欢汉诗，而我自己也试着作了几首。。从小我就很喜欢阅读和历史有关的东西，像希腊和罗马神话我在小滨时候就已经全部读过了。为了要寻找其他拥有更壮大内容的题材，我便将焦点移到中国史上面。我和汉诗的相

的电视卡通都没有看过，我是经由玩具才知道它的存在。在实际看过的卡通中，"（超电磁机器人）V战队"的完成度最令我佩服。有一段时期我对机器人卡通产生了很大的兴趣。在这段期间，只要是和机器人有关的卡通我都会看，除了"V战队"之外，其他像是"（磁气机器人）加金"、"（超爆机器人）古罗宝×"、"（全身战队）梅甘达机器人"以及"（UFO战士）钻石波隆"等卡通我全都看过。不过，不知道为什么，我最喜欢的还是"（布洛加军团）魔神布拉斯塔"这部作品。本作主角波斯帕鲁达的种种恶行，真是深深地打动我的心。不过到后来，大约经过1年的时间，由于心里的热潮渐渐消退，我也就没有再看了。"（互重郎氏）。除了小时候对卡通所抱持的回忆之外，互重郎先生也谈到了他对于富野由悠季先生（"高达"系列作品的总监督）制作的一连串作品的看法。"在同步播出的时候我没有看过他的作品。不过，在进行电脑战机的试行错误的时候，我倒是看了不少富野先生的作品。其中，我认为"（无敌超人）查波特3"是所有富野先生作品中品质最安定的一部作品。至于其他的作品，感觉上好像看了也等于是白看"（互）。在制作"电脑战机"的时候，由于高达已经成为工作人员之间的共通语言，因此"电脑战机"的制作绝不是以"制作一款类似高达游戏"做为出发点。虽然我们无法得知"电脑战机"的详细制作经过，不过从上面所做的访谈中可以看出，高达对于"电脑距机"的制作还是具有一定的影响力。但是，这些影响在经过一番的改造之后，整个显现出来的结果就变得完全不一样了。就一款新型态的机器人对战格斗游戏而言，"电脑战机"的出现可以说是做到了它所应该要尽的责任。今后所推出的最新一代"电脑战机"，将会以什么样的面貌和大家风面呢？相信这是许多热爱"电脑战机"的玩家都很想知道的吧！



←由富野由悠季先生监督的"（无敌超人）查波特3"，是在所有机器人卡通中，互重郎认为表现最好的一部作品。

每个人都有他的历史！在SEGA硬件中这个人便是硬件

我的成长—互重郎列传



所谓的游戏就是一种能为当场带来热烈气氛的工具

——摘自互重郎名言录





遇，也是因此而结缘的。汉诗本身有一种独特的韵律，我个人相当喜欢。事实上，我有时候还会在课堂上做类似吟诗的表演。另外就是，由于到了这个时候我终于有零用钱可以拿，因此我总算可以用它去制作心中一直非常想要的组合模型。原本在这之前，我都是请朋友把他们买来的合体机器人先借给我，然后我再一边观察机体的外观，一边用马黄纸去制作出相同的东西。而在有零用钱之后，我终于可以利用塑胶素材去制作一个真正的组合模型。不过，没多久后我便把焦点转移到TAMIYA等厂牌的模型飞机上面了。

入学、进入高中时代

——在成为国中三年级学生之后，此时应该会碰到有关于未来出路的问题，不知这方面…？

互■是的！我是有碰到这样的问题。我想要考的学校有筑波大附属高校、筑波大附属驹场高校和学艺大附属高校等3所国立学校，以及私立的武藏或是早稻田、都立的西高校。虽然，针对这些学校我制作了一张考试行程表，不过由于在参加筑波大附属高校的考试当天，我不小心得了水泡疹，因此在这之后的所有考试全部都没有去参加。虽然母亲很担心地说："如果没考上（筑波大附校），那你不就成了浪人（重考生）"，不过还好我的运气还不错，最后还是给我考上了。

——上面所提到的都是一些名校，不知您的用功方式是否因此而有了不一样的改变？

互■这怎么说呢…其实我自己并没有这样的自觉。我认为我并没有那种将学校所教的东西看过一遍，或再带回家复习的用功精神。这一点和某些学生的桌子里放满了各式各样讲义的情形相比，可说是有如天壤之别。不过，由于在我的周围有许多以"将来要进入东大，然后再到大藏省服务"做为努力目标的人，因此我或多或少也受到一点影响吧！

——进入高中之后的情形是？

互■我念的高中，是一所社会阶级很高的学校。在这里就读的学生，大部分都是类似像大藏省或是外务省官员儿子这种有家世背景，或者生活很宽裕的人，因此刚进这里时我有一种很不适应的感觉。看到大家的衣服都穿得那么好，有些女孩子还提着名牌皮包，原本对读书就没有抱着什么热情的我，结果到最后都是在做我自己喜欢做的事。那个时候，我的注意力也从原先的中国，转移至印度和南美的上面。社团方面，此时的我没有参加任何的社团。至于原因，我想可能是这个学校的校风比较开放吧！学校方面并不会强迫学生去做某些事，因此到后来我也很快就适应了这里的生活。

——是否有过打工的经验？

互■没有。正当的打工完全没有。不过，藉由转手贩卖当时很流行的"随身听"来赚钱的工作倒是很常做。因为我很讨厌会满头大汗的工作，因此每次找的都是一些可以轻松赚钱的事。

放浪靡烂的大学时代

——高中毕业之后，接下来是否有进大学的打算？

互■高中毕业之后，我大概有2年的时间在外面到处晃来晃去，原因是我无心进入大学就读。在这期间，我每天都过着一边打工，一边组乐队的快乐生活。不过，我打工的那个地方给大学生的薪水比给我的还多，这一点我就一直无法忘怀。他们的能力明明比我差，为什么却因为他们曾读过大学就可以拿到比较高的薪水，这不是让人很生气吗？于是，突然之间我开始产生了一种想要进大学念书的念头。回到许久未回去的老家，然后向双亲表达想要升学的意愿之后，双亲真是高兴得不得了。不过，朋友则是一付不解的态度。

——那么真正的用功，应该就是从过个时候开始的吧？

互■是的。说来惭愧，直到高中毕我都还不了解什么叫"三角函数"。"什么是sin？"在看书之后才知道原来这是"正弦三角函数"。因此，我很认真地花了8个月的时间去做考试前的准备。当然，这其中也包含了到补习班去补习。

——结果你终于如愿以偿地进入东大。不知当时你的心情是如何？

互■我现在已经不太清楚了。在放榜日当天，我到达张贴上榜考生号码的告示板前，就有个已确定上榜的同校家伙对我说"去庆祝一下吧！"，然后我就被驾着去喝酒庆祝，直到醉得不醒人事。等到意识清醒时，才发现自己在初春早晨的歌舞伎町街道上，一边背着醉倒的朋友，一边寻找空计程车。在这之后的大学生活，我的"轻松赚钱"路线可以说是到达了一个巅峰。当时的我相当热衷于利用小聪明所展开的买卖，以及各式各样的赌博上面，因此感觉上好像每天都是在过着紧张而且刺激的生活。赌博方面，不论是赛马、赛车、赛艇、麻将、花牌、骰子以及赌场系的东西，我没有一样不会。透过手来学习上是一种既新奇，又有趣的旅行。

——您所提到的"旅行"是？

互重郎　作品集

进入SEGA公司7年，互重郎先生共完成了5部作品。而且，如果仔细加以观察的话，您就会发现这些作品全是对战游戏。对于把游戏定位在"可以为使用者营造出热烈气氛之工具"的互重郎先生来说，这些作品可说是做了最佳的证明。另外，值得注意的是，继"电脑战机"之后，经过长达2年的时间"电脑战机2"才登场。其中花费的时间可以想象，"电脑战机2"的问世有多么地不容易。

寻找"瓦利"

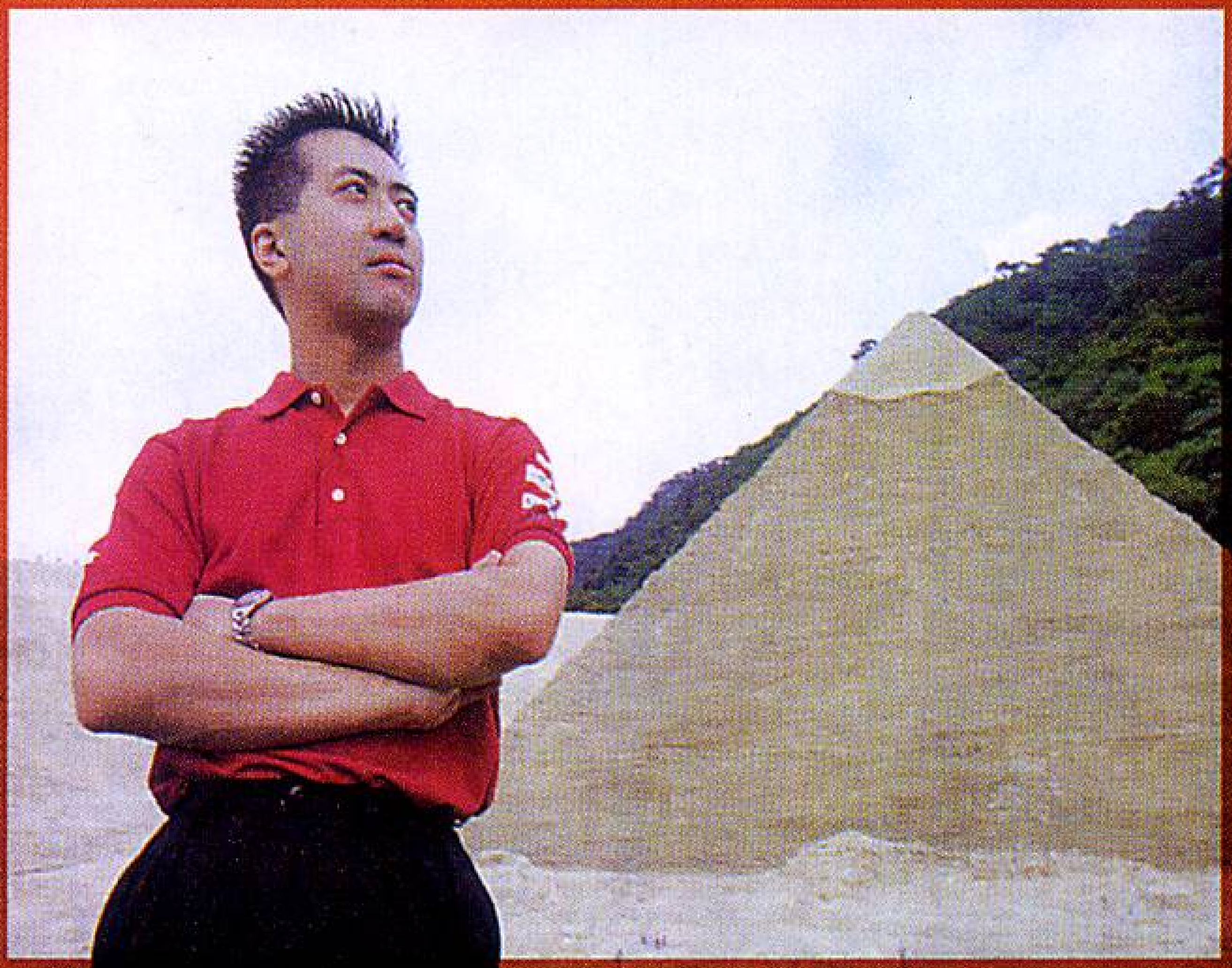


↑互重郎先生的出道作品。在人口混杂的画面中，玩家必须从中找出本作主角"瓦利"。在这款由同名画册所改编的游戏中，玩家除了可用轨迹球来进行对战之外，另外也有迷你游戏可以玩

	发售日	作品名称	机种	担任职务
1	1993年4月	寻找瓦利	街机	企划
2	1995年12月	电脑战机	街机	企划
3	1996年11月29日	电脑战机	SATURN	企划・监修
4	1996年12月31日	电脑战机网络对战版	SATURN	企划・监修
5	1998年3月	电脑战机2	街机	企划・制作
6	1999年内	电脑战机2	Dreamcast	企划・制作

虽然到至目前为止互先生所经手过作品只有上述的5部，不过最近有一款由AM3研所制作的游戏也是由他负责。在他担任制作人之后，要做的工作也跟着多了起来。

为人们提示新的游玩方式 这是游戏制作者所应负的责任



互■就是每到夏日的那半年就会前往阿拉斯加，然后到了秋季为了接受大学考试就会回到日本；等到考试结束后，就会渡海前往澳大利亚。其实，从小学的时候开始我就因为父亲工作上的关系，而有机会前往各种不同的地方。少年时期，由于我到过欧洲许多地方，因此在习惯所致的情形下，每当我前往除此之外的其他地方时，整个人就不由得地兴奋起来。

——待在阿拉斯加的半年是……？

互■阿拉斯加……还真是一个好地方。在这里每天都可以吃到熏制的鲑鱼，而且签证的手续完全都是交由熟人去做，我只要到处晃来晃去就可以了。不过，每当我说到有关于这方面的事时，大家都是一付无法相信的表情。

——在阿拉斯加的这段期间，对您的人生是否有产生什么重大影响？

互■在那里发生了好多事，一时之间恐怕还讲不完，在此我就讲几个比较精彩的吧！首先，讲讲我在野外和熊相遇的情形。有一次我在野外遇到了一只身长高约3公尺的棕熊，当时原本心里已经有“啊～，难道我的人生到此就结束了吗？的必死觉悟，不过后来转念一想，如果不想死在这里的话，那么我就必须表现出不是好惹的样子才行。结果，熊慢吞吞地往对面的方向走开，我也因此而捡回了一条命。不过由于熊都是单独行动，而且每只熊的个性都不一样，因此对应的方法应该是视场合决定，而不应该存着“只有这个才是正确的”的观念。其实，严格说起来我那时还真是幸运啊！另外一次则是，某天早上到河川洗脸时所发生的事。这次的和狼相遇，真是让我印象深刻啊！阿拉斯加夏天的河川（尤其是在早上时候），因为水的温度要比大气的温度来得高，因此整个河面到处都布满了水蒸气。结果，当我以河水洗脸，在看不清楚周围状况的情形下，我突然发现就在我的身旁有一只年轻的雌狼正在喝水。因为，此时被旭日染红的河川照着它那银色的毛，闪闪发亮，一时之间我竟然看得傻眼了。

——那么在澳大利亚的生活呢？

互■在那里有我的亲戚，每次我来到这里就会去玩类似赛马啦！或是到赌场玩啦！这些比较世俗的娱乐消遣。有时我也会到书本制造工厂看看。

——大学期中考的情形是？

互■当然是处于到处借笔记的情形啦！不过，里面大部分写的都是一些令人看不懂的东西。

从赛马场打到SEGA的电话

——进入SEGA之前的经过是？

互■我当了2年的“猪太郎”。虽然学籍是保住了，不过有一次我在研究室随口说出“我差不多也该出去找份工作来做了吧！”之后，当时的万年助教于是便推荐我去游戏制作公司上班。此时我心想，这应该是每天都在用MSX玩“宇宙巡航舰2”的人，换句话说，也就是他本人所想要做的工作吧！然而，因为当时刚好正好大井赛马场在举办夜间比赛，因此我手中持有的本钱也就比平时要早一些用完。于是，在恶作剧的心理下，我打了一通电话给SEGA，结果在对方回答说：“既然如此，那么请你赶快来接受面谈吧！”的情形下，我去参加面谈了。面谈的时候，提出问题的就是现在的副社长铃木久司先生。不过，他突然说类似“游戏的开发就有如在崖边一样，感觉相当不错……”这样的发言，让我有点吓一跳。

——那么您对SEGA的印象是？

互■没有什么特别的深刻印象。当时，即使是到游乐场玩，我玩的也大多是投50元的游戏，因此我并不知道有街机的存在。至于，铃木常务（当时的职务），我则认为他是一位非常有精神的人。不过，在接到我被录取的电话通知之后，此时我的心里产生了一种“也许我已经成为社会人士”的感觉。

——就形式而言，您是以中途加入的方式进入公司的吗？

互■不！我是在4月时以新人的姿态进入公司。此时同期进入的还有AM2研的片冈洋（“格斗之蛇”等作品的执行制作）等人。不过除了他之外，如果要问我同部门以外的人的话，那么我是一概不知。因为只要一把工作作完，我就会直接前往赌场，这种艰苦的双重生活还真是难熬。

——进入公司之后所分配到的第一个部门就是AM3研吗？

互■在经过某种程度的研修之后，新进人员将和各开发部长进行直接的会面，然后才会决定分配的部

电脑战机（街机版）



↑街机上第1款机器人对战动作游戏。玩家可以在3D的舞台空间中自由地来回跑动，而且登场机器人也可以做丰富的攻击。使用基板为MODEL2。

电脑战机（SS版）



↑电脑战机的SS版。虽然互重郎先生本人表示这是“街机的简易版”，不过本作的完成度仍然很高。本作另外新增了许多针对家用的模式。

电脑战机（网络对战版）



↑可透过XBAND做全画面通讯对战的版本。本作除了可进行通讯对战之外，另外它还增加了可以改变机体颜色等独创的要素。本作也颇受好评。

电脑战机2（街机版）



↑在前作登场过2年之后才再度登场的续作。除了所有的功能都经过强化之外，本作另外还增加了2架新的机体。这是采用MODEL3的街机版。



AND NEXT…

目前互重郎先生正在制作的就是大家期待的DC版“电脑战机2”。据互重郎先生说，目前他正在追求只有在家里才能享受到的游戏新玩法。如此一来，DC版“电脑战机2”说不定会成为“电脑战机”的进化版哦！

门。至于大致的进行过程则是，新进人员面对一字排开的开发部长，然后从中选择想去的部门并和该部门的部长进行会谈。结果，我选择了最没有人排的AM3研。当时的小口（久雄）部长觉得很奇怪，因为在研修期间，公司曾为新进人员举办过有如说明会一般的部门简介。在当时，相对于AM1研（当时是石井洋见部长）和AM2研（铃木裕部长）在笔记本上记录游戏的做法，AM3研的小口部长却是空手而来，而且他还在大家的面前和女孩子公开聊天。

——开始工作之后的感觉是？

互■那个时候，我第一次知道中古游戏基板是可以“流通”的。因此，我就放着工作不管，又开始搞起中古纵向游戏基板的买卖。虽然在最初的3个月期间，只要提出企划就可以了，不过我做的企划是一个也没被采用。如此经过8个月之后，正当我心里开始想如果再不完成一件像样的工作的话，那么这样下去就会很不妙的时候，当时的常务绪方先生对我说，试试看能不能用“寻找瓦利”的角色来制作一款游戏。他还说：“我的女儿表示说如果能有这样游戏那该有多好。而我也认为这个点子似乎很可行”。因此，我制作的第1款游戏就是“寻找瓦利（1993）”。

——对于第一部作品的感想是？

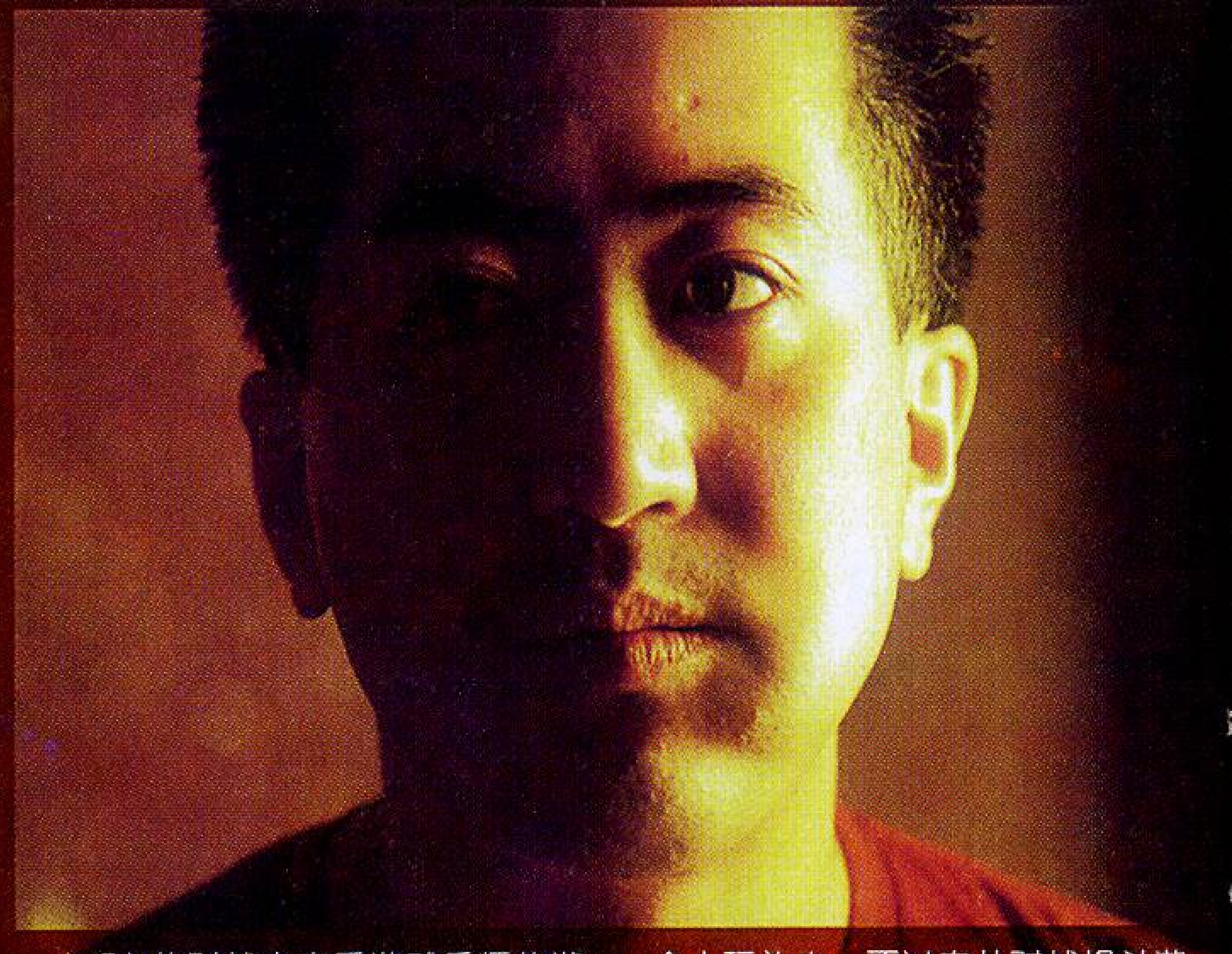
互■并没有什么特别的感想。由于我很想要制作一款可以让玩家站在原地就玩得很高兴的游戏，因此在“寻找瓦利”这款游戏中，我想利用轨迹球来达成这样的想法。不过，我认为这款作品的完成度大概只有60分吧！

——在“寻找瓦利”之后呢？

互■我又变得和往常一样了。当然，怠慢工作少不了要挨几顿臭骂。不过，在玩得太过火久人太多钱的情形下，我的心里开始又在想如果不完成一件工作是不行了。正当我这么想时，突然有人提出了“制作机器人如何？”的建议。结果，等到我发觉的时候，人早就已经被卷入这股漩涡中，而它就是“电脑战机”。这大概是'94年3月时候的事吧。

——在“电脑战机”诞生之前，您玩过哪些游戏？

互■我曾经很迷“迷宫大师”这款游戏。在屈指可数的“辟邪除妖”型3D RPG游戏中，这款游戏能有这样的展开实在是令我非常地佩服，而且它的内容又是那么地有趣。另外，我觉得“NBA JAM”这款游戏也很不错。在此之前，一般的篮球游戏都非常执着于5人对5人的比赛规则，因此游戏的内容显得很死板，一点也无法将篮球原有的乐趣表现出来。唯独本作跳出这样的限制，把游戏改为2人对2人的游戏规则。结果，这样的改变增加了游戏的动作趣味性，因此后来的游戏也大多跟着改成了这样的游戏形式。我个人觉得，在日本好象只要有某一种东西成为主流，那么往后的所有的东西都会跟着“向右看齐”，如果这种状态一直持续维持的话，那么未来将会变得很危险。就算大家不能采用先前所说的“反向思考”，那也用不着抱着“除此以外别无他法”的想法。时常将眼光放在更宽广的地方，这也是我的处事原则之一。90年代，对战格斗游戏可以说是相当地盛行。从“街头霸王II”、“VR战士”到其他各式各样的同类游戏，虽然推出的作品数量不少，不过最后也只称得上是“街头霸王II”的翻版而已。虽然“VR战士”是3D的游戏，不过就“游戏工具”的角度来看，其实它们同是以相同的理论制作出来的，因此它称不上是一款“新游戏”。如果要加以举例的话，也许可以把对战格斗游戏当作是“这是一种借由1对1的对战来享受游戏乐趣的游玩方法”。在有了这种基本概念之后，正当我决定要试着去制作一款不一样的对战格斗游戏时，此时却出现了以机器人做为素材的构思。“电脑战机”就是在这样的情形下被制作出来的。



游戏制作人的定位

——进入SEGA之后，是否有因而受其影响的游戏制作人？

互■据我所知，和游戏业界有关的好象没有。由于我对于和电脑游戏有关的东西并不是很在意，因此我很少去注意这方面的事。当然，我本身很喜欢游戏，而且对于游戏我也是抱着一种可以从中获得许多乐趣的想法。不过，我喜欢“游戏”的理由，还是在于“可以透过游戏中的沟通，来了解到人的本性”。在此种情形下，不论是对战格斗游戏，或者是其他种类的游戏，透过它们而发觉平时无法利用交谈来加以了解的人，他们本性的瞬间，那种感觉不是很奇妙吗？而我所喜欢的也就是那样的场地以及时间。在过去，大部分的电脑游戏都是以一个人玩为主，不过自从对战格斗游戏和网络游戏登场之后，可以和别人沟通的场地和机会也就相对地增加了。因此有时我会想，既然我刚好是在这样的场所中工作，那么如果我不活用这种功能去制作些什么东西的话，这不是有点说不过去吗？因此，今后我想我会在工作岗位上继续为游戏提供新的沟通管道和场地而努力。

——互先生您制作游戏的基本原则是什么？

互■就是制作出能带给大家欢乐的东西。由于我自己是一个很懒惰的人，因此如果要我为自己做些什么事的话，我会觉得还不如去睡觉。不过，在我睡觉的同时，看到有那么多人因为觉得无聊而累积大量的欲求不满，实在是于心不忍。因此，基于需要为大家提供一个快乐和游玩的方案，这就是我制作游戏的最基本动机。以“电脑战机”为例，在街机的对战游戏变得很一般化的情形下，游戏本身不是应该提供一个可供大家进行沟通交流的场地吗？有了这样的构思之后，接下来就是要考虑如何利用现有的素材，去把那个沟通的场地变得更有趣。对我而言，我认为这一点是非常必要的。另一方面，“电脑战机2”出现以后的游乐场，感觉就像是道场一般，此时大家都有一种“愈强就愈了不起”的想法。不过，我对此却抱有一种疑问。当然，获得比赛的胜利是很重要，不过如果认为玩游戏为的只是这个的话，那么心里是会感到非常地空虚吗？对战格斗游戏这种很有魅力的游戏工具，它实在是不应该只局限在这么狭隘、单一的功能上面。因此当时我在想，也许可以把“我看起来很酷”这种想要将自己的心情表达出来的想法给带到“电脑战机”里面试试。如此一来，经由游戏所产生的乐趣就会变得比较多样化。

——看到最新的游戏业界，请问您个人有什么想法？

可进一步了解Dr.互的书

身为“电脑战机”的生身父亲，互重郎先生出现在媒体上的机会也相对地跟着多了起来。然而，最能够将他的想法加以表现出来的，就是右边所介绍的“SCHEMATIC”这本书。从监修、构成到本文的执笔，这些全是由他亲手包办。因此，不只是关于“电脑战机”，读者还可透过这本书来了解Dr.互的为人。除此之外，在其他的电玩相关杂志上也可以看到和“电脑战机”以及互重郎先生有关的报道，有兴趣的人不妨去找找看，说不定会有意外的发现。

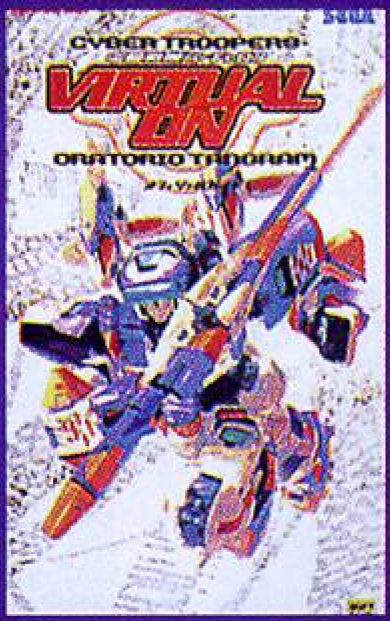
电脑战机参考手册 SCHEMATIC



←第一代“电脑战机”发售后所发行的书籍。本书的前半部讲的是世界设定，至于后半部则是一些相关的访谈。透过本书，读者可得知游戏开发时所发生的一些插曲。

■日本SOFTBANK■B5开本
■215页

电脑战机 攻略指引手册



←刚于前些日子发行的“电脑战机2”攻略本。在本书的最后有互重郎先生的访谈。由于自从“2”问世之后互重郎先生就和发言，因此这个记谈内容相当具有价值。

■日本SOFTBANK■A5开本
■215页

互■我的感觉是非常地贫乏。目前的日本游戏，在脚步上可能是慢了国外一步。我在开发“电脑战机2”的时候，最让我惊讶的就是“DIABLO”和“ULTMA · ONLINE”的问世。新游戏玩法的可能性被别人先提出来的结果，使得我们正在制作的“电脑战机2”有可能会显得有些跟不上时代。虽然有点老生常谈，不过我个人认为身为一名游戏制作人，有必要为大家做新游戏玩法可能性的提示。很可惜的是，制作游戏的一方似乎都没有这样的自觉。例如：在RPG游戏中经常要藉由赚取经验值来提升等级，不过其实赚取经验值本身并不是件很有趣的事。唯有在把自己进行时所获的经验和别人分享时，才能显现出它的乐趣所在。目前在日本还没有人提出和网络有关的可能性提示，因此我开始问自己：“难道还要依照目前的情形继续将‘电脑战机2’制作下去吗？”。如果不这样做，那么游戏要想有突破那几乎是不可能的事。

——今后最想要做的事是？

互■我想要将人与人的沟通变得更有趣的部份加到游戏的上面，然后再去作构造上的彻底改变。收集素材然后去制作游戏的方向性，我觉得已经变成是一条无法通行的死路。这一点可以从最近格斗游戏的生命变得愈来愈短暂而看出。

——能否谈谈您将来的梦想？

互■未来电大的梦想，我想应该就是为游戏业界投入一种可以使价值观的选择变得更加宽广的东西吧！虽然日本是一个物质相当富裕的国家，不过唯独在娱乐的选择上却非常地贫乏。举例来说，如果从“吃”也是一种娱乐的角度来看的话，那一个日本人要到外面去吃东西时，此时可能就只有“高级料理”或是“传统小吃”这2种选择而已。想要从如此狭隘的选择中获得乐趣，就算别人可以接受，我自己也无法忍受。如果再以美国的运动为例的话，虽然也可以很清楚地将它们分为“做的运动”和“看的运动”这2种，不过由于前者还有依需要和年龄而加以区分，因此整个选择就变得非常地多样。除此之外，在澳大利亚，老人们所打的“保龄球”（门球），虽然就运动的方向性而言，它是属于槌球系运动的一种，不过大家却把它看成是一种健康而且很酷的运动。反之，如果是在日本，即使打门球的人口已经有将近250万人，一般时下的年轻人还是把它看成是种很逊的运动，因此在这种情形下便产生了一种先入为主的偏见。单单只是举出游戏一例就有那么多的选择，如果这个社会不能变成那个样子的话，那么人活着还有什么乐趣可言呢？因此，我的工作就是要为大家提示各式各样的不同选择。顺带一提，或许在上面所述的前提下，今后所推的“电脑战机”系列作品会变得有点奇怪也说不定。当然！这是开玩笑的。“电脑战机”的推出能受到大家的欢迎，我个人非常地高兴，希望今后所推出的作品也能继续受到大家的喜欢和支持。

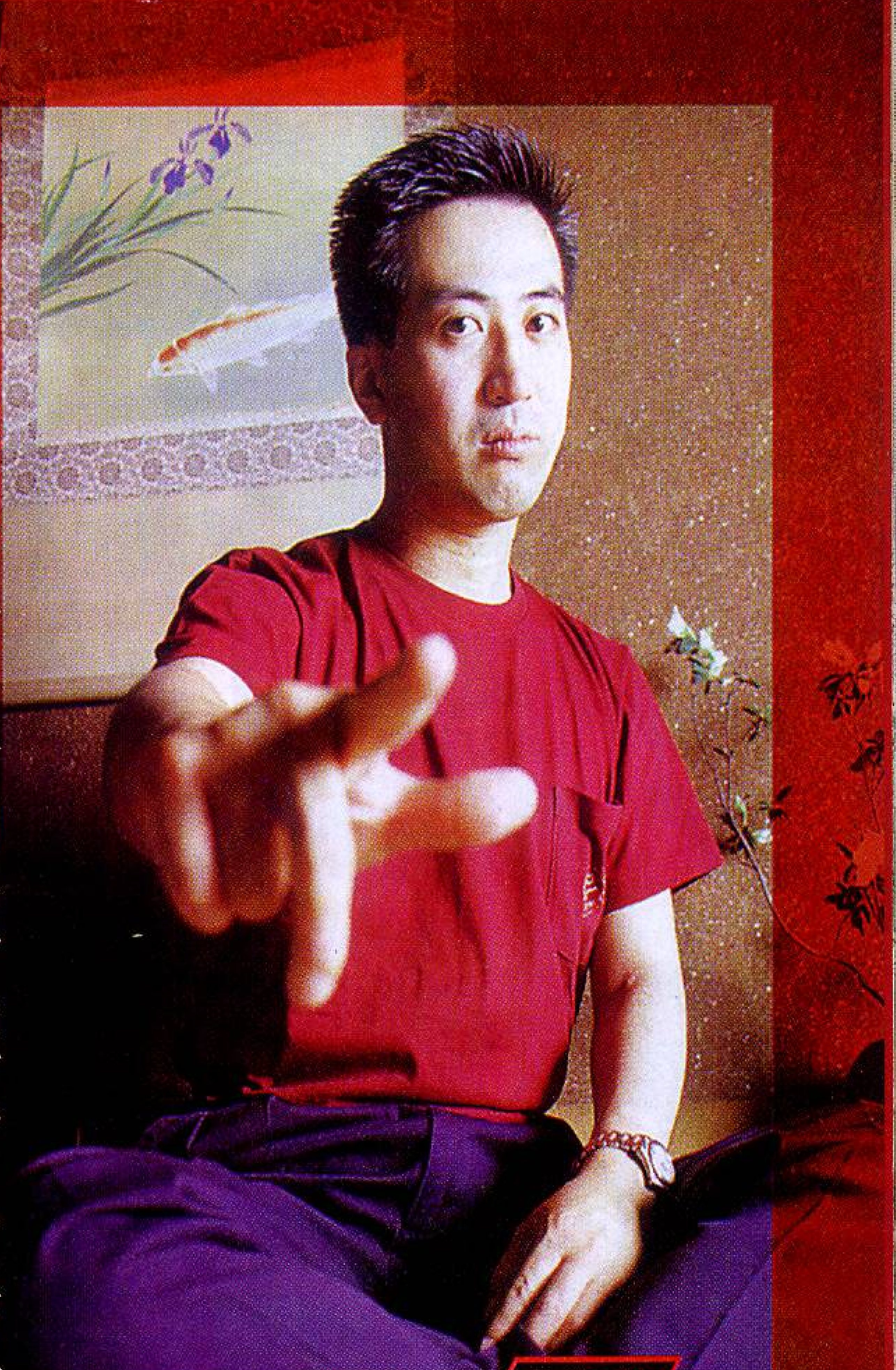
——“电脑战机”系列是否有可能会成为网路游戏？

互■惨了，看来这下子想要中途停手是不太可能了。不过，由于我的个性就是一旦事情变得很机械化之后，我做起事来就会变得很没劲，因此这方面有点让我担心。希望我能够把想要做的事都顺利完成。

——最后是否能对有心想成为游戏制作人的读者说几句话。

互■虽然前面我说了那么多，不过我自己让为这些话好像不应该是出自我的口中。最近，我发觉不知道自己未来要做什么的人变得愈来愈多了。茫然地由高中升到大学，然后成为社会人、再结婚生子…。类似这样公式化的人生过程，我个人觉得无法接受，因为这样的人生实在是太无趣了。我觉得人应该要早一些拥有能看透一切的见识以及积极向上的心。如果自己想要做的事和周围的环境不合的话，那么此时就没有必要勉强自己去配合大家。只要能找到属于自己的真正定位，那么其实还是可以从这个世界找到许多有趣的东西，而且一些大家所看不见的事，此时也能看见。其实，我最喜欢做的就是从那里面找出想要的东西。总之，人应该先找到自己想要做的事，然后再依此订定目标一步一步地去实行。当然，在实行的过程中一定会遇到许多的挫折，不过如果自己认为这么做的是对的，那么在自己为自己加油打气的情形下，继续坚持下去的话，相信到最后一定会成功的。你看，眼前不是又有好东西自动地来到了你的手边了吗？

发觉自己想要做的事非常重要！

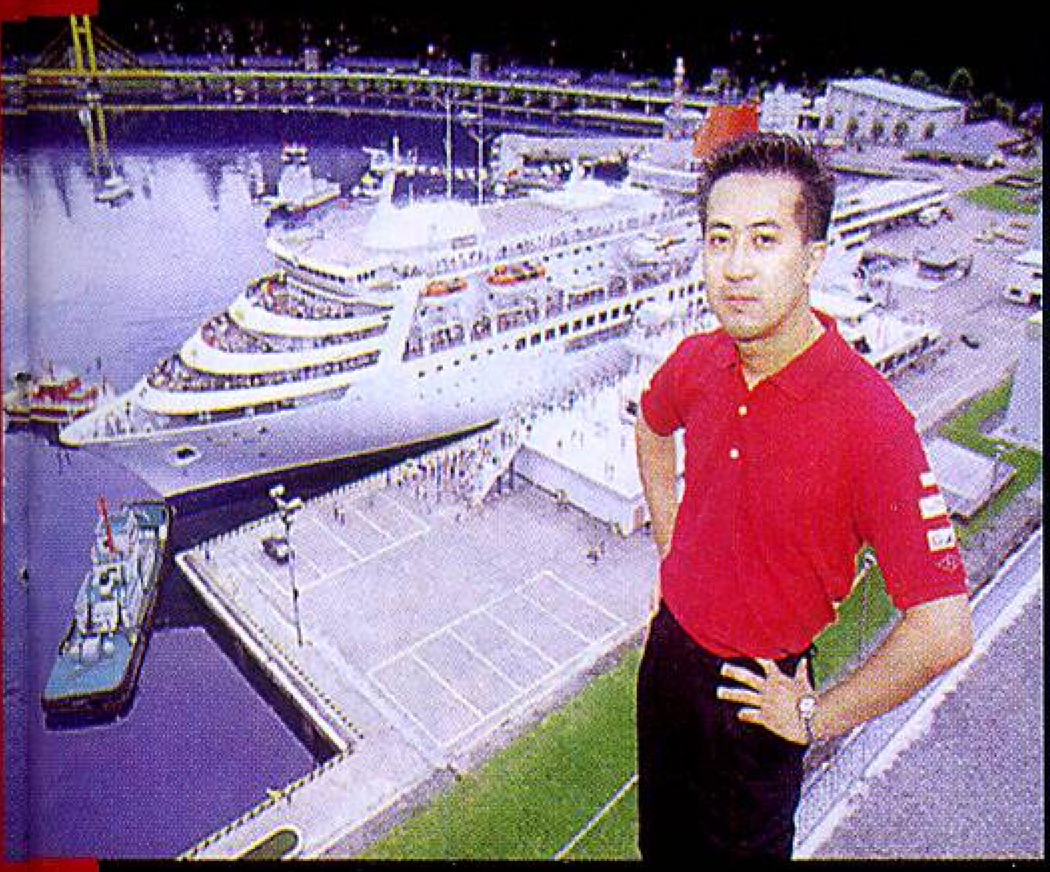


每个人都有他的历史！在SEGA硬件中这个人便是硬件

我的成长—互 重郎列传

a series of biographies of GAME CREATOR

放荡之旅的终点到底在何处



←以游戏制作人的立场，亲自谈论有关于自己生存方式。除此之外，还希望趁着年轻的时候到世界各地旅行的互重郎先生，他的灵感来源真可以说是深不可测。

互重郎先生所做的成长表白后，相信大家对这位不受约束的天才有了更进一步的认识。同时他也让人们了解到了“不要因为环境而妥协”是非常重要的。习惯于自由生活的互重先生，他的放荡之旅会继续下去吗？虽然没有人知道这个答案，不过相信当以后的“电脑战机3”出现时，大家就会再度想起这位性格突出的怪杰。

将“机器人之间的3D对战动作”做相当真实呈现的这名男子，没想竟然是个和游戏以及机器人相当无缘的人。非常看不起利用缩小再生产之媒体的他，为什么会进入游戏的世界为大家做新游戏玩法的提示呢？不管如何，在我们看完了



《电子游戏软件》　1999年4月


HANAMICHI SAKURAGI
SHOHOKU
Forward
RYOTA MIYAGI
SHOHOKU
7
Guard
Forward / Center
Guard
MASASHI KAWATA
Center
NOBUNAGA
SHOYO
5
HISASHI MITSUI
SHOHOKU
14
Forward

大墙画廊 彩版VOL.27

领 悟

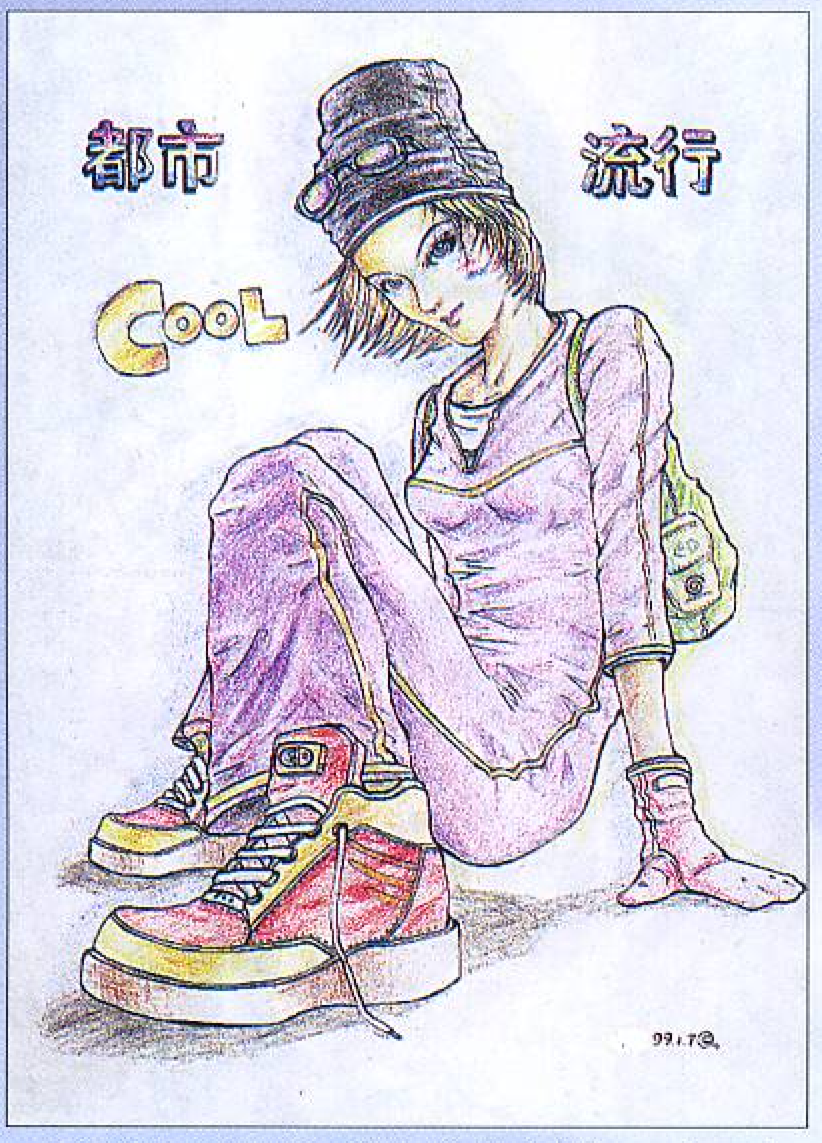
春节的时候与朋友一起出去玩耍了一星期，虽未像预期的那样去遥远的南方，只是在离京城不足几百公里处游游荡荡，但已是很开心了，何时还能有这样的有薪假期呢？

S：我第一次领悟到真正意义上的温泉是怎样的……
我第一次领悟到马的速度是足可以超过卡丁车的……
我第一次领悟到鞭炮烟花的风景是离我如此遥远……
我第一次领悟到与好友玩牌惩罚“画猫”后的乐趣……
我第一次领悟到冬天几日内无火锅吃的感觉……
我第一次领悟到天字一号房与天字二号房离得有多远……

P：我第一次领悟到狂风中跃马疾奔的爽快与“风光”……
我第一次领悟到在八卦迷宫中四处碰壁的“快感”……
我第一次领悟到在D版VCD封面上看到廊中画稿的异样Felling……
我第一次领悟到在深山中敲响古钟的所谓幸运……
我第一次领悟到打街机至今仍有一元钱买八个币的光景……
我第一次领悟到我一下可以领悟到这么多……

也许这些都不是什么真正的领悟，但领悟了许多的S和P一定能够更好地为大家守护这个令大家温暖、让大家狂热，使大家欢欣的“大墙”（这点大家会领悟到的）！

——廊主SHADOW & PHOENIX



《都市流行 COOL》 广东化州 二弟画郎

S：哇，你是位爱漫画、为漫画而生存于地球上的“漫画独行侠”，厉害厉害。

P：ED，是你的Mark吗？这位被包装的妹妹是谁啊！

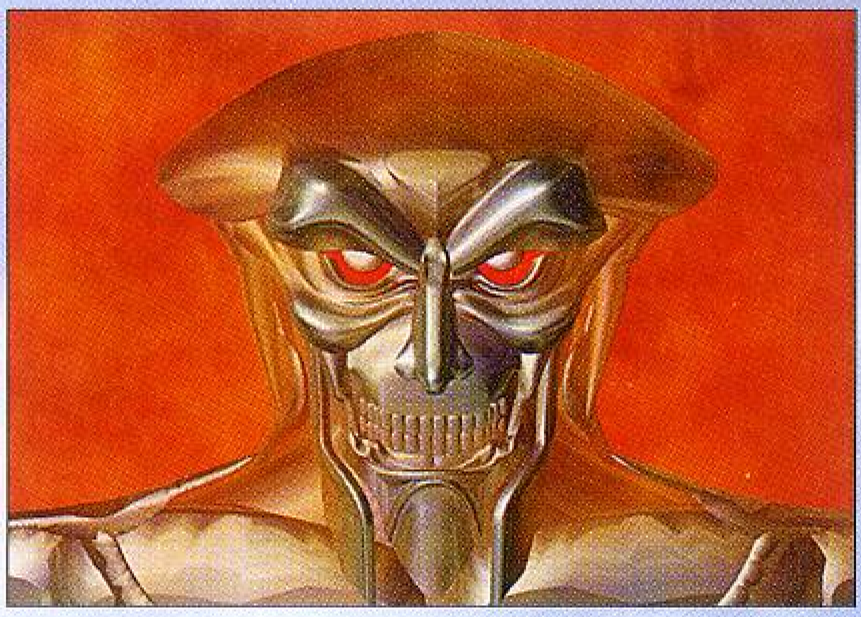
（廊P:★★★★）

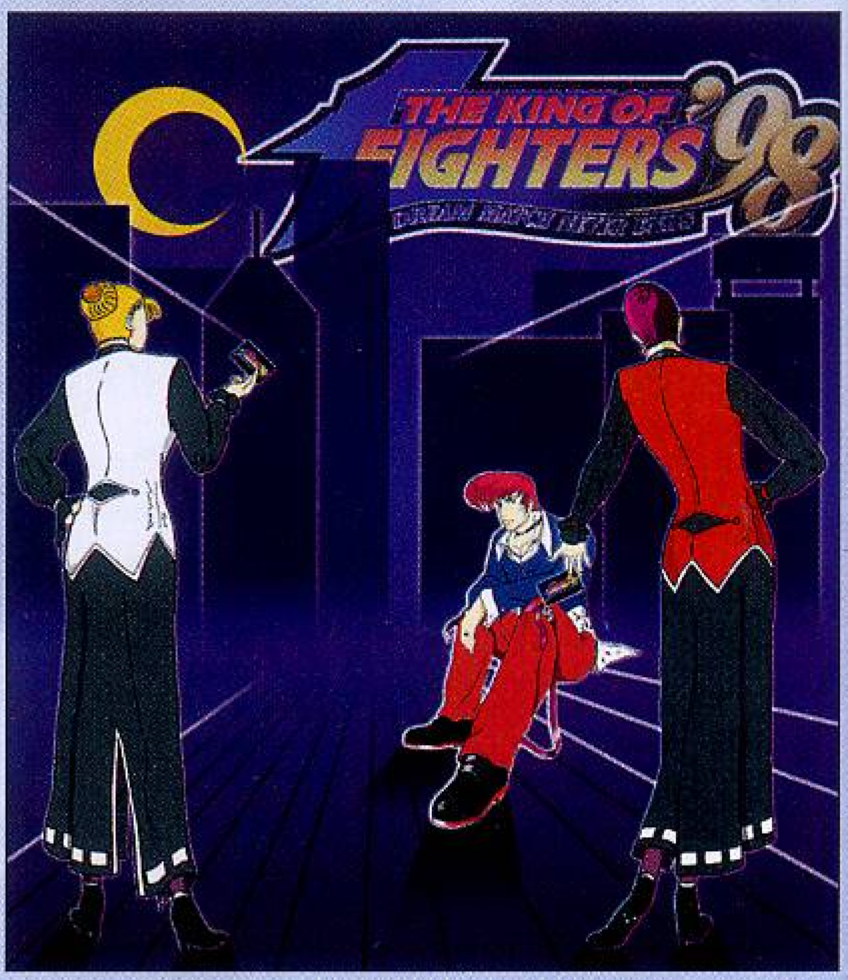
《铁拳之终结者3》（计） 北京 梁涛

S：看来是吉光与《T2》续集的合体啊！

P：你是睡梦之神（Morpheus）吗？来哄我睡去吧！

（廊P:★★★★）



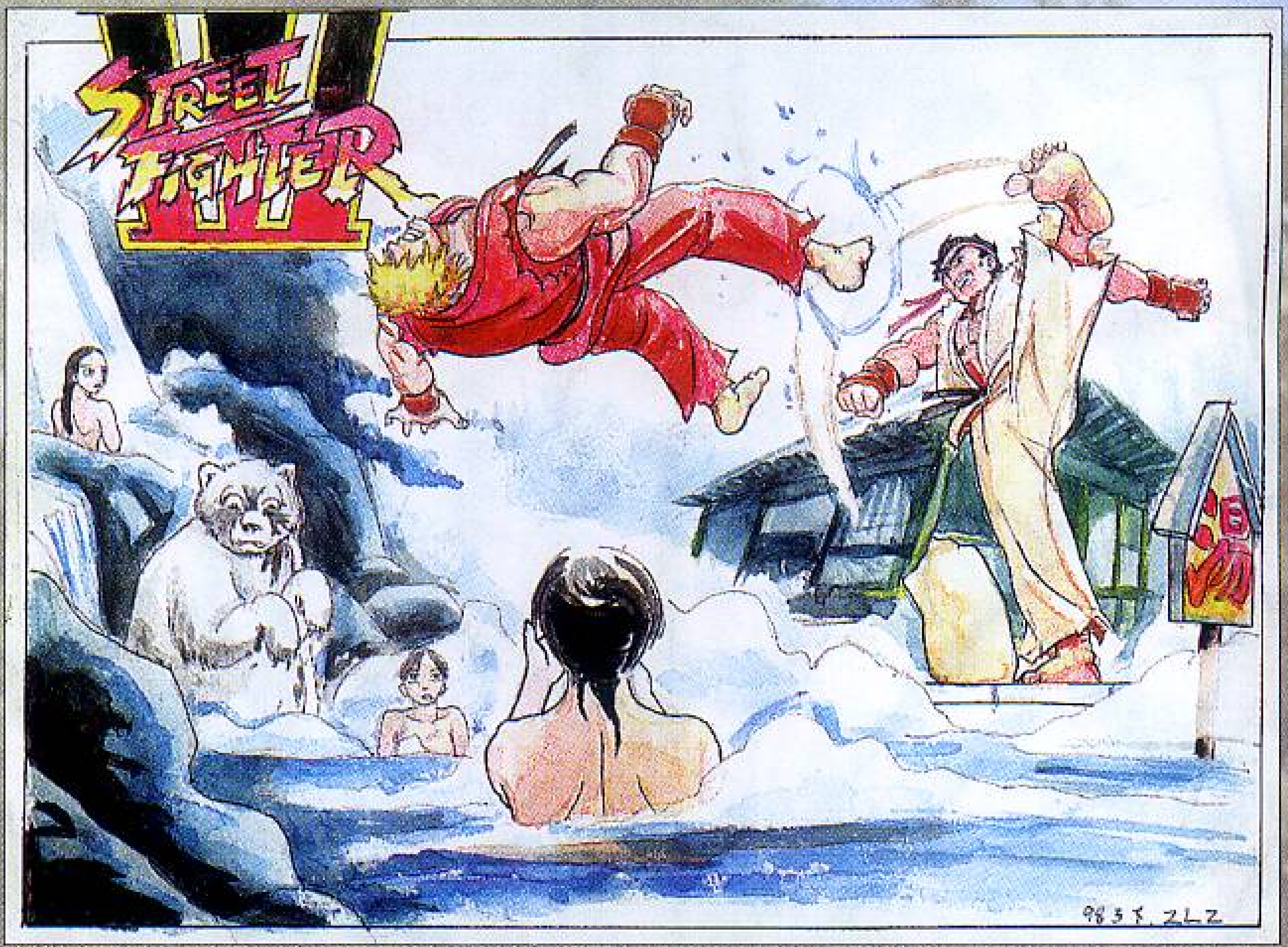


《KOF 98.Meet In 1998》（计）哈尔滨 任重

S:你想暗害我啊，寄来的磁盘中有病毒哦！

P：作为计算机作品有些缺乏立体感！

（廊P:★★★½）



《街霸III》哈尔滨 张凌志

S：是祸（大白熊）是福（女孩子）？谁会理会倒下的肯呢？

P：让我想到了春节期间光临的温泉，为何没有“福”……

（廊P:★★★½）



《卢卡尔》 广州 陈嘉祺

S：表情略显呆板，不过胜在神态已表现出来了。

P：典型欧式古堡映衬出他高贵血裔的一面。

（廊P:★★★）



《TOBAL NO.1-2 Become 1》北京郑赢

S: CHIJI & EPON两人能Become成什么呢？

P: 背景有种信手涂鸦的味道，但相信不是信手的吧！

（廊P:★★★½）

《霸王丸》天津　愚庸

S: 又是位有组织的人，隶属于TREND（传德）漫画俱乐部。

P: 想像丸哥对面而来，令其欲拔刀迎之的是谁呢？

（廊P:★★★½）





《KOF'99之追星族队》　兰州　邵成

S: 假使有追星族TEAM的话，也是该模仿我的装束吧！

P: 我想最可笑的还是让蔡宝健穿上八神的衣服……

（廊P:★★★）

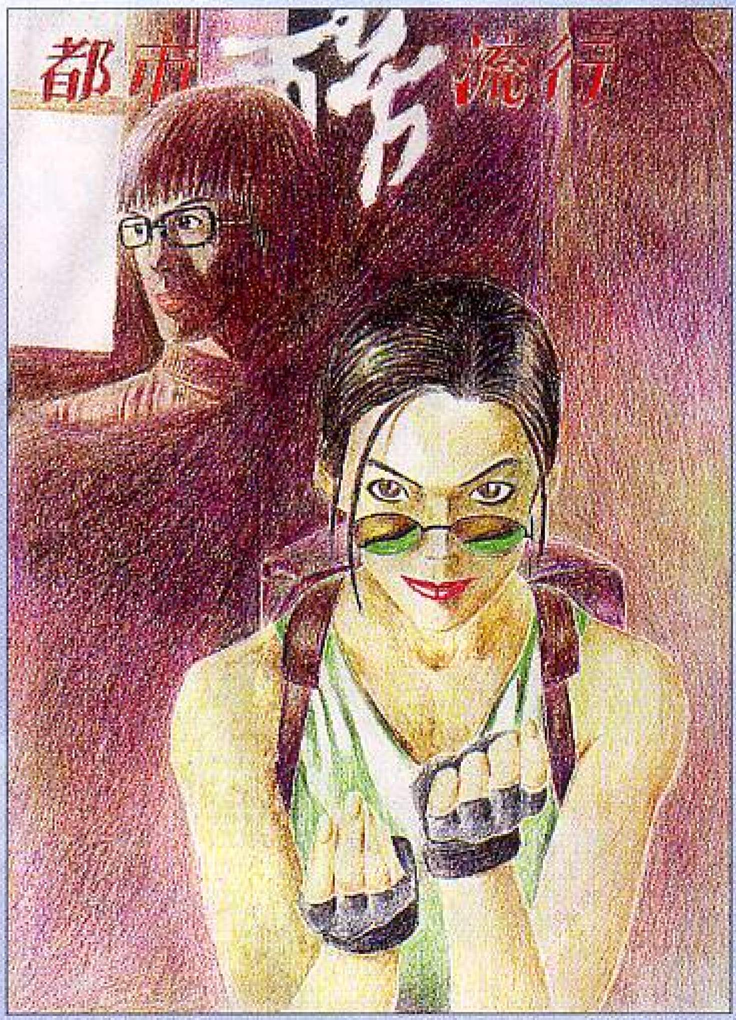


《侍魂之风间苍月&桔有京》上海南汇　潘玲敏

S：虽不是原创，但临摹得不错啊！

P：看样子你是这两位帅哥哥的Fans吧！

（廊P:★★★）



《酷·新3×3只眼》　武汉　孙光运

S：这是「秋季版」《都市流行COOL》的新版广告吗？

P：假如劳拉真的给这本书做广告的话，我一定会……

（廊P:★★★）



《宿命》　四川达县　LOVE S·P的青空鸥

S：猛一看还真看不出来画的究竟是哪位，还以为是绯雨闲……丸。

P：看了你的附注才知是《宿命传说》中的里昂，为何说「爱老虎油」？

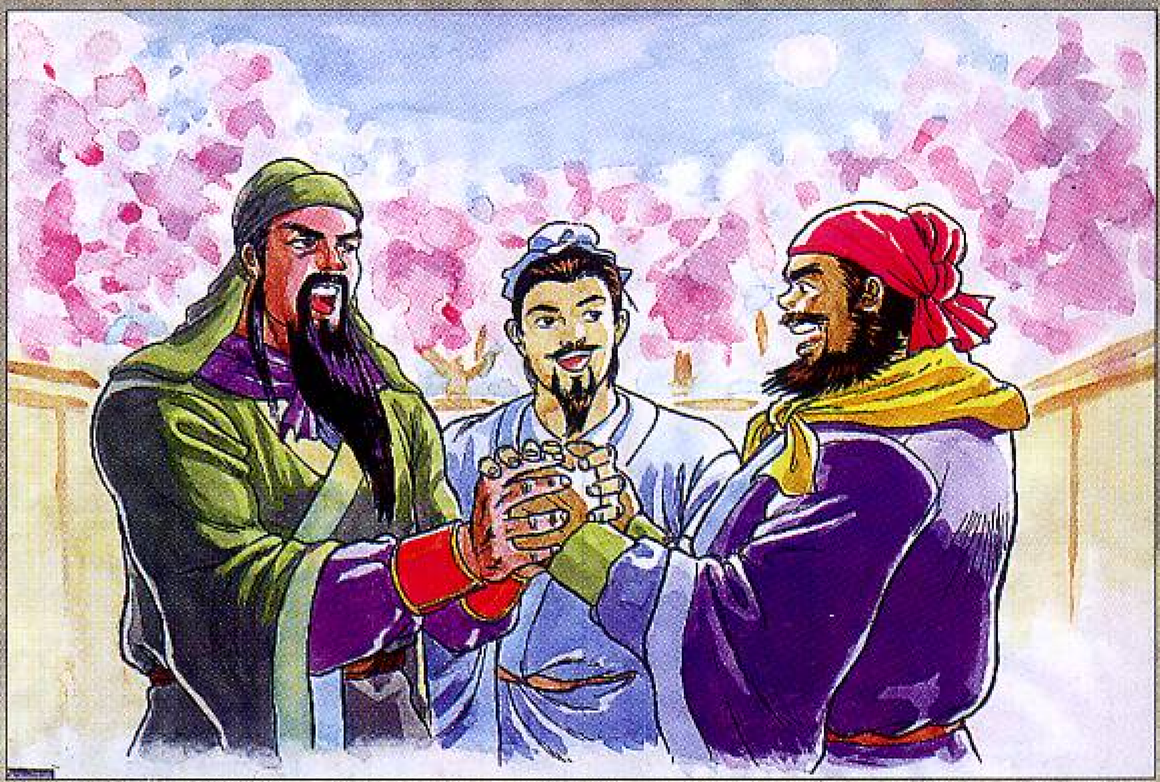
（廊P:★★★）

《桃园结义》　四川　王晃

S: 提醒我注意“德、智、体”全面发展，收到，多谢！

P: 过份重视“武力”被你称为是“不文明”的象征，哈哈！

（廊P:★★★★）

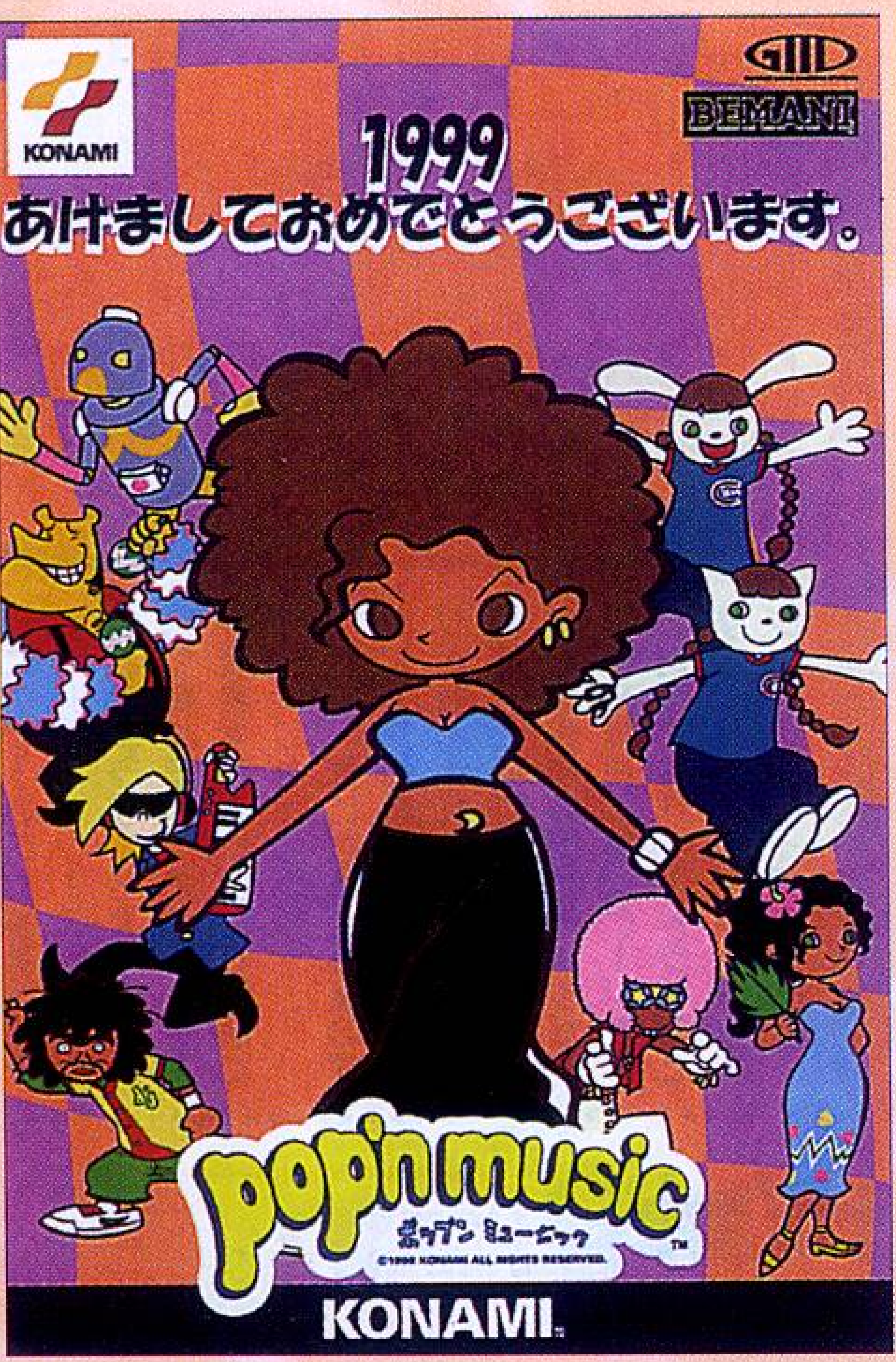


玩具总动员之

贺年状搜查令再聚99(Ver.1)

去年11月的“相约98”得到许多朋友的认同和喜爱，这里再精选出一些来自日本的“贺年状”，以不定期一辑的方式让大家再次感受一下那喜庆的过年气息和抑或可爱，抑或优美的画面吧！

——SHADOW PHOENIX



KONAMI的《流行音乐》众星也来贺年啦！



街霸群星齐齐祝福99。



《超钢战记》中那有明显日式风格的贺年状。

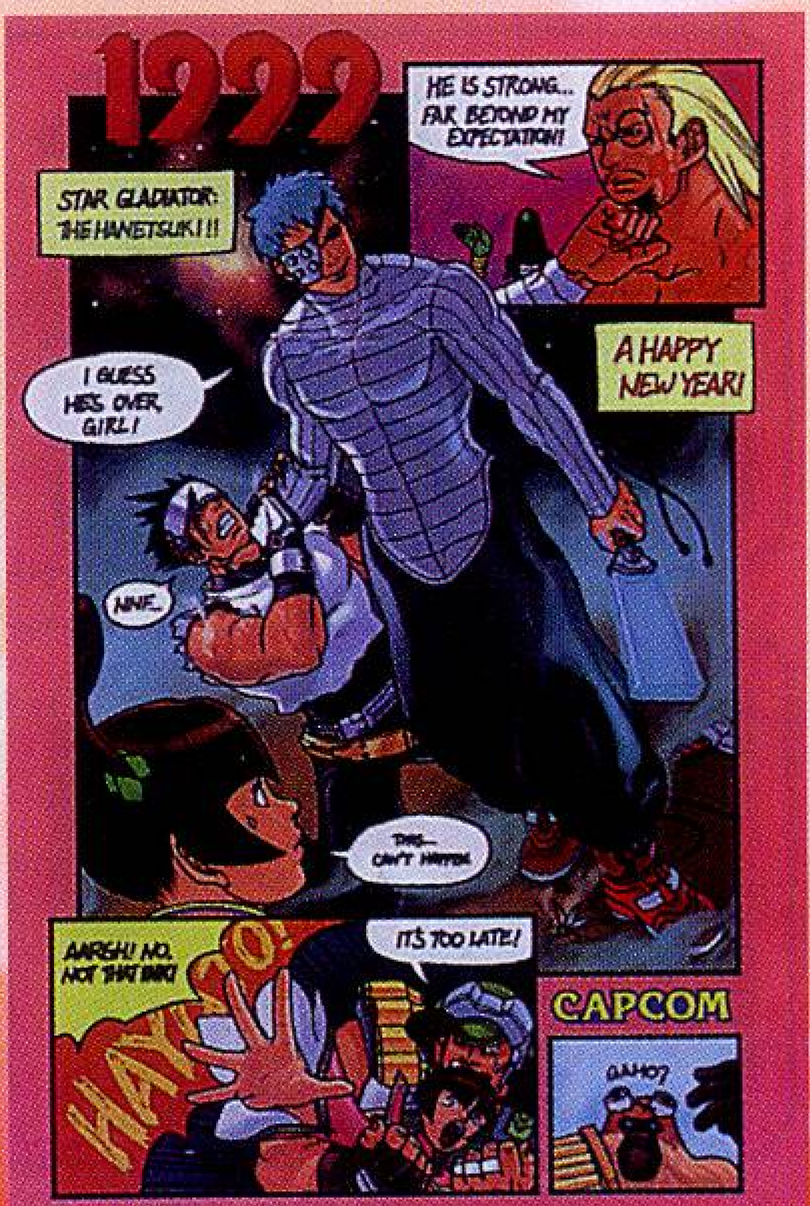


很欢欣的场面哦。



和服映衬出一种浓浓的东瀛味。

虽然《星际悍将》不是人气度很高，但评价却不低哦。



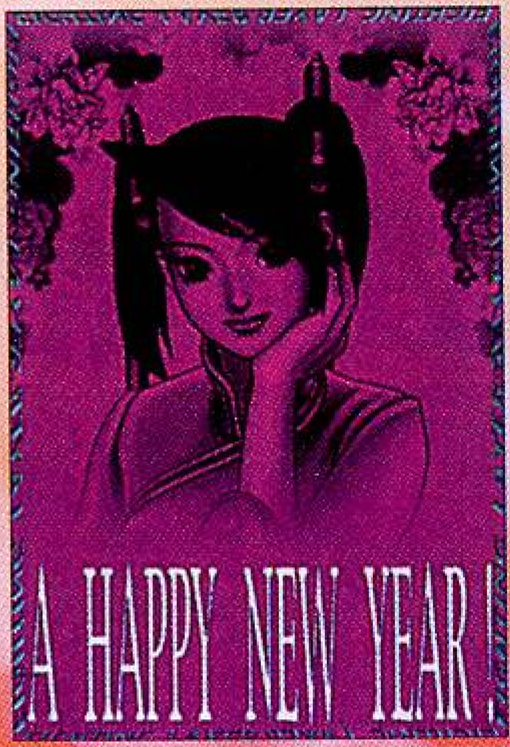
《FIGHTING LAYER》中的人物，认不出是谁吧！

同样是来自《FIGHTING LAYER》中的角色。



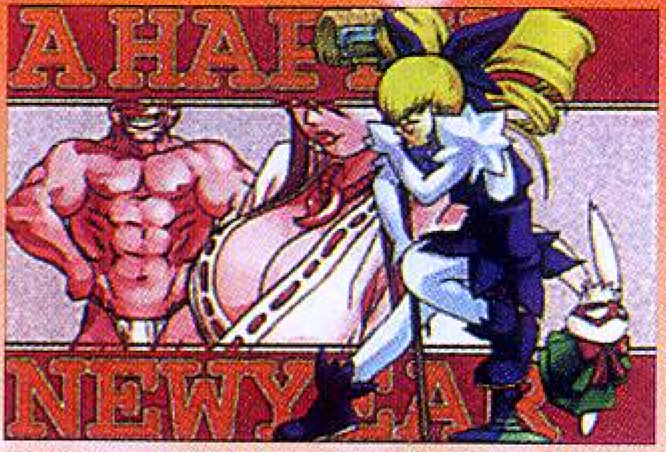


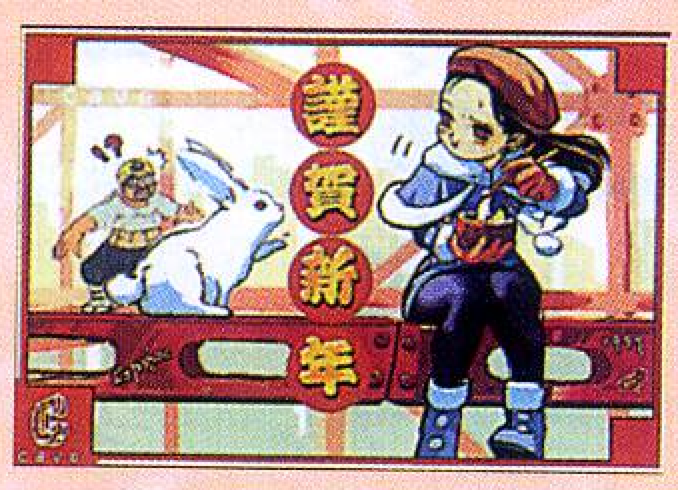
很古朴的感觉吧！





CAVE公司的角色们，来自《怒首领蜂》。


标准的“彩京”人物谱。



很可爱的白兔哦。



VISCO的《FLIPSHOT》中的人物。



样子很妖媚吧！


构图不错，但缺乏喜庆。


很像X-MEN哦。


壮汉假温柔。



兔兔与雪花，很温馨吧！



“彩京”的小魔女可谓家喻户晓。



两位傻大姐一般的人物。



全家福，是猫还是什么？



有些像阿拉蕾吧！



兔子的表情很暴笑吧！

今年要加油哦！





VIDEO SYSTEM的光芒万丈版。



可爱嘛，可惜不太出名。

势力 特别版之 缱绻作品12号(B)



伯格兄弟（特瑞&安迪）（乱P：★★★）

看来春天真的来了，为什么时间过得如此匆匆，转眼间这1999已经过去了1/4，大家可否别来无恙？年初国内曾举办过一次“中国劳拉”真人模特评选活动，数位靓丽可人的女孩各自展现出她们的绰约风姿，而且确实扮得似模似样，形神兼备，但愿有一日属于大家的“势力”也能在全中国掀起一次COSPLAY风暴！

—SHADOW PHOENIX



有种「女王样」的夏尔米在泡BAR。（乱P：★★★）



也许照完相，八神就会和真吾打起来了。（乱P：★★★）



这可是女版的草雉，动作有些机械。（乱P：★★★）



安迪为何掩面？舞因何笑容满面？（乱P：★★★）



改牵玩具狗的加尔福特！（乱P：★★½）



不是很酷的八神穿上球鞋了？（乱P：★★★）



很酷的“97特别队”！（乱P：★★★★）

将自己做成宣传板的美国运动员队成员——拜仁。（乱P：★★★）





玛莉正劝说要暴走的八神不要发怒哦！（乱P：★★★）



这位罗刹版的色似乎缺些妖气（乱P：★★）

幻影麦卓，胖胖的，嘻嘻！（乱P：★★）





看不出是麻宫雅典娜的一位美眉。（乱P：★★★）



这难道是「怒」队女装版？！（乱P：★★½）

饿狼风云录

好吧，来呀！

必杀技



从手中突发出巨大气状冲击波，对敌手起牵制作用。



发出“气”的飞行道具，比起“激飞翔拳”是会“飞”的。



有残像，用时攻击的突进系招式。



从空中而来的残像突降的招式。



在空中以放射线状突进的招式。



回转上升的对空技。



“RB2”中的新技，颇具朴素味道。



「空破弹」的豪华版。

衣装



负面感觉，令之更像忍者。



与“饿狼2”一样，2P颜色会有变化。



腹部好像很丰满的样子。



基本装备，样子有些傻。



白与红的基本装束。



不一样的感觉“黄金版”？



黑色复活，与《97KOF》中舞的EX2P颜色一样。



腰上的赘肉消失了！



2P的绿色很像盗版？！

姿势



后悔得全身都有所表现。



手不断舞动的胜利姿势。



继承96装束，热血的赤红颜色。



全身给人一种強悍感觉，特别是脚。





安迪·伯格

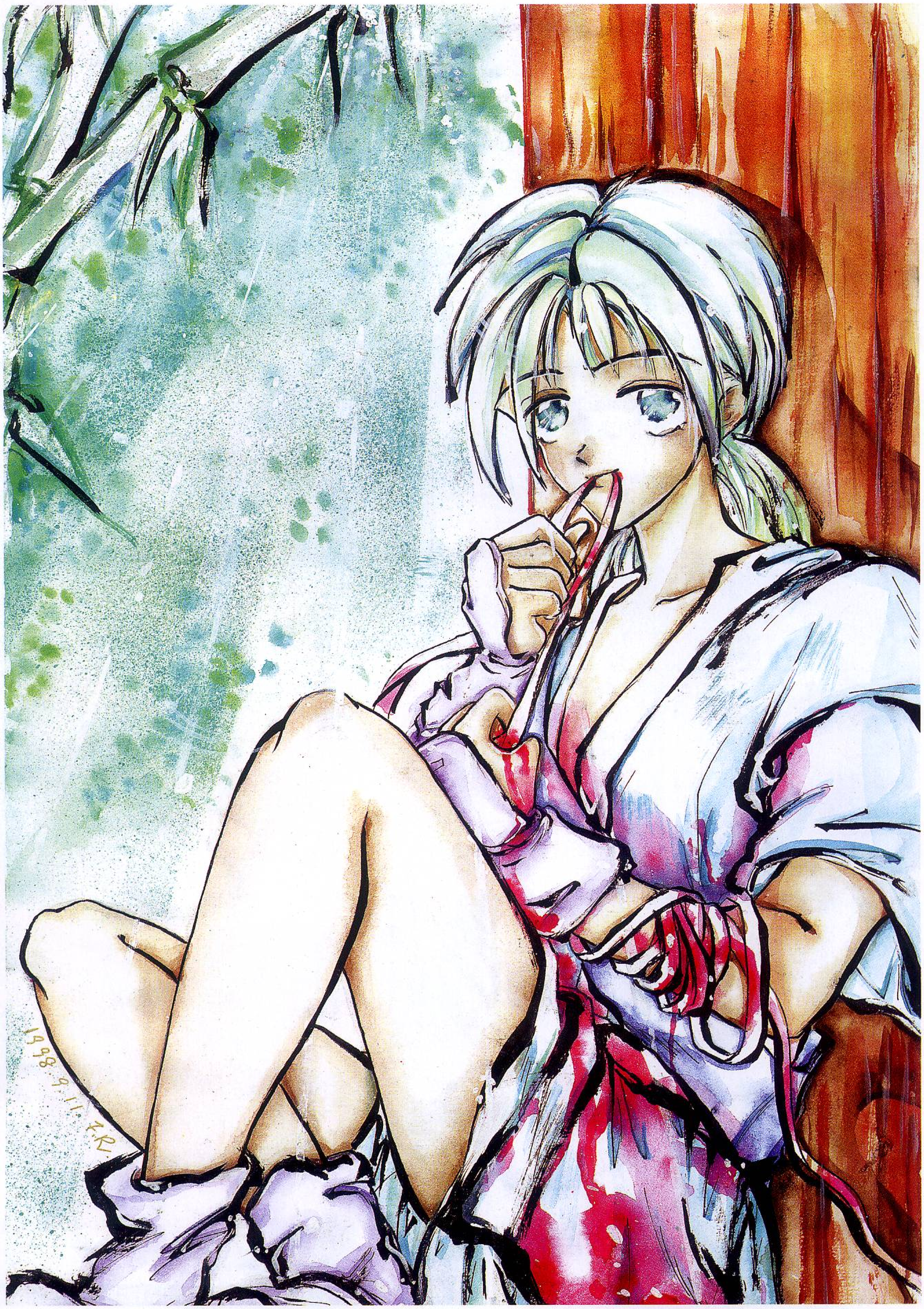
以超越兄长特瑞为目标
日夜修行不止的热血男儿
魅力无穷的他！！

人物档案

格斗流派：不知火流忍术—骨法
国籍：美国
职业：不知火流体术教师
生日：1972年8月16日
身高：172cm
血型：A型
兴趣：修行
喜食之物：纳豆细面条
厌恶之物：狗
关心之物：修行时代与师父不知火半藏一起的相片
擅长运动：棒球
喜好音乐：静寂
特技：绝食

★NEO·GEO人气投票名次

第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回
7位	28位	33位	25位	32位	24位



《耀眼的闲丸》　上海　费晓琳

格斗之王风云录

莉安娜

拥有暗黑过去的少女
戎装再现斗士峥嵘







个人档案

格斗技：武术+哈迪兰流暗杀术
生日：1月10日
年龄：19岁
出生地：不明
血型：B型
身高：176cm
体重：65kg
兴趣：没有特别爱好
好食之物：野菜
关心之物：没有特别关心的
厌恶之物：血

★NEO・GEO 人气投票名次

第4回 10位　第5回 4位　第6回 2位

必杀技

暗杀任务立即执行！



X口径炮

自空中使出的让人很难防的招式。



华丽机械

作为强力追加技的突进技。



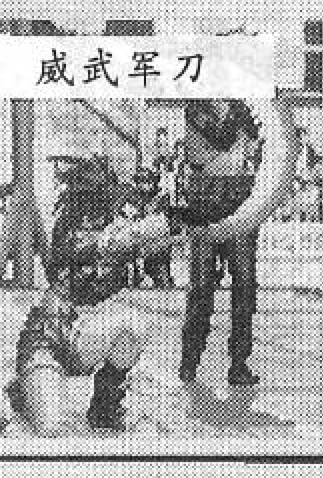
月光锯

从哈迪兰处继承下来的令人熟悉的招式。



V字金锯

十分熟悉的V字斩切，可组成连续技使用。



威武军刀

硬直时间很长，判定很高的招式。



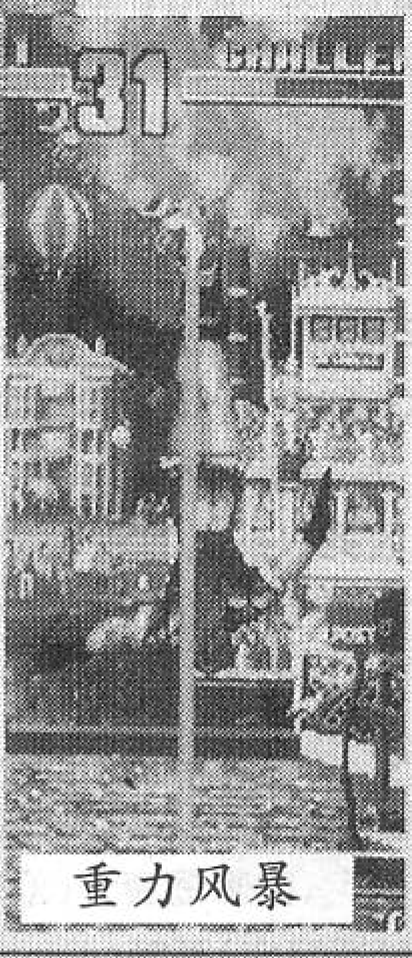
涡旋发射器

对空用极为实用的招式。



旋转火花

十分实用的哈迪兰式凶残招式。



重力风暴

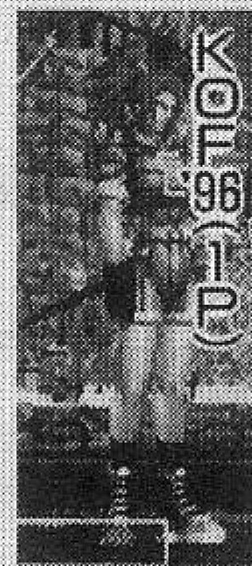
像舞蹈一样华丽的超杀。

衣着



KOF'96 (2P)

服装为藏青色，头发是红色。



KOF'96 (1P)

标准的绿色，很像迷彩服。



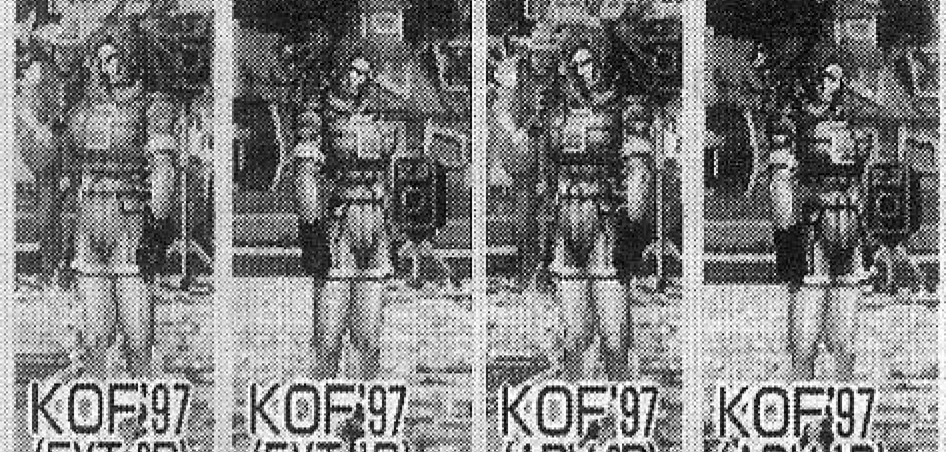
KOF'96 (START 2P)

依然是战斗服的装束。



KOF'96 (START 1P)

身着正装，头发也散下来。



KOF'97 (EXT 2P)

服装是原创的，颜色很特殊。

KOF'97 (EXT 1P)

变成茶色的服装，头发变成紫色。

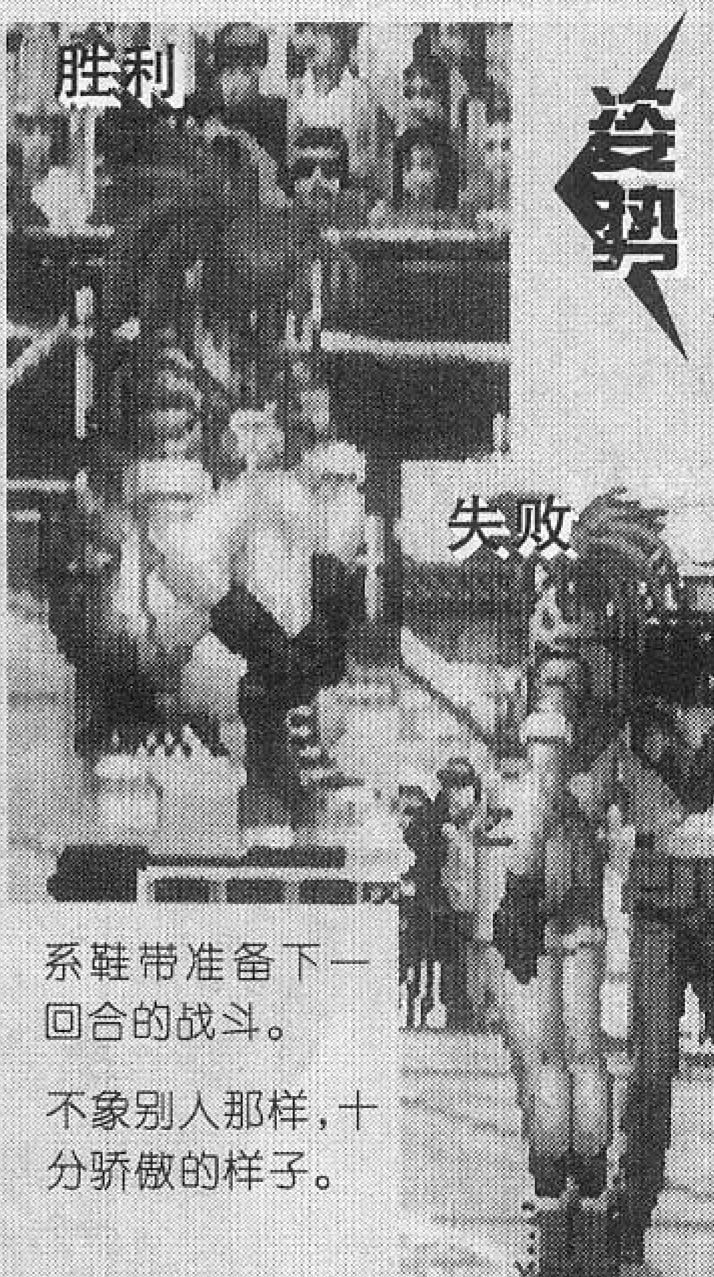
KOF'97 (ADV 2P)

服装近似铜色，头发是微妙的绿色。

KOF'97 (ADV 1P)

与"'96"中1P相同，基本装束。

姿势



胜利

系鞋带准备下一回合的战斗。

失败

不象别人那样，十分骄傲的样子。



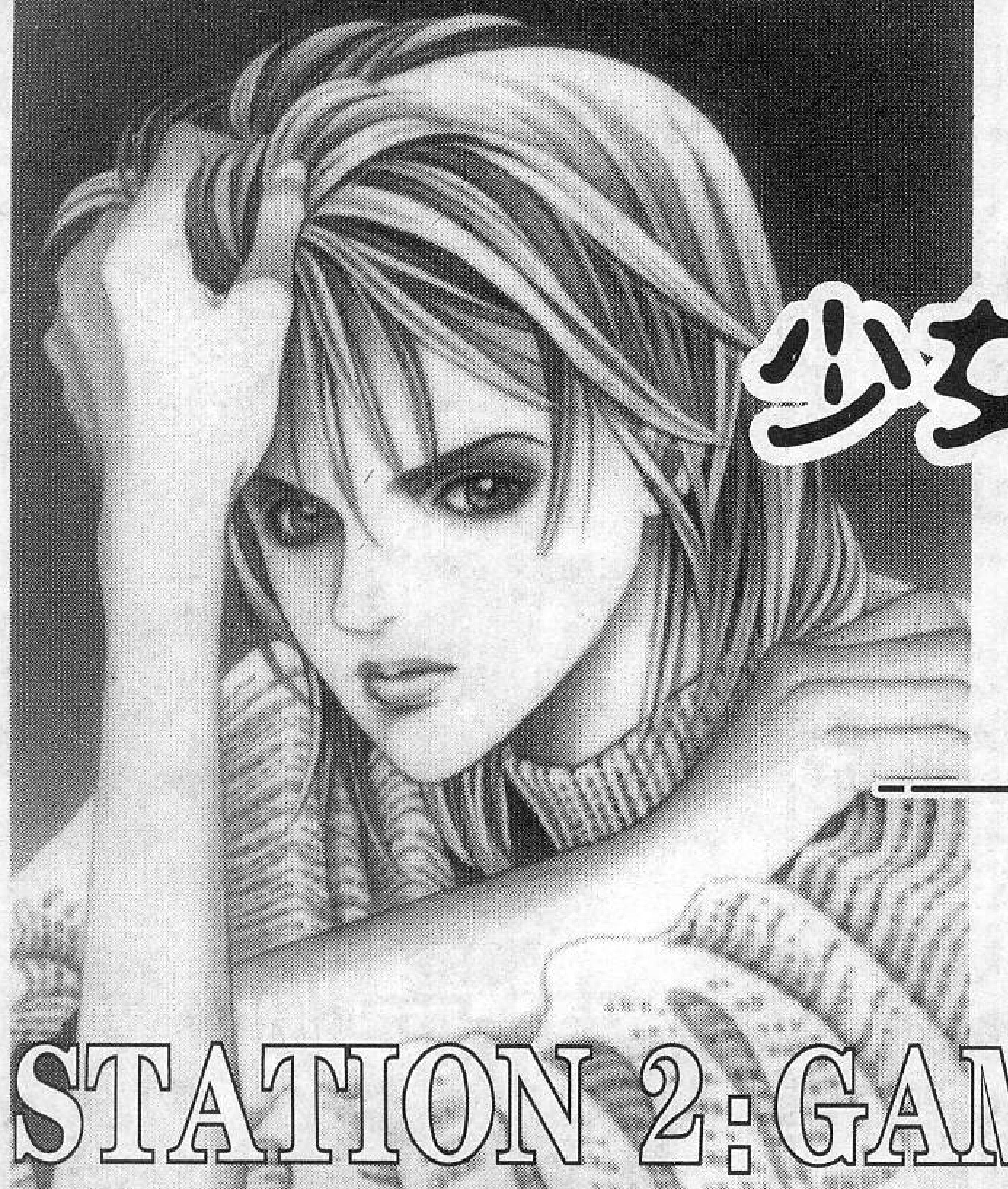
登场

披风象是用羽毛作的。



登场(暴走时)

暴走中的她实在是太酷了。



少女情怀总是诗……

——浅谈少女游戏及漫画、动画（下）

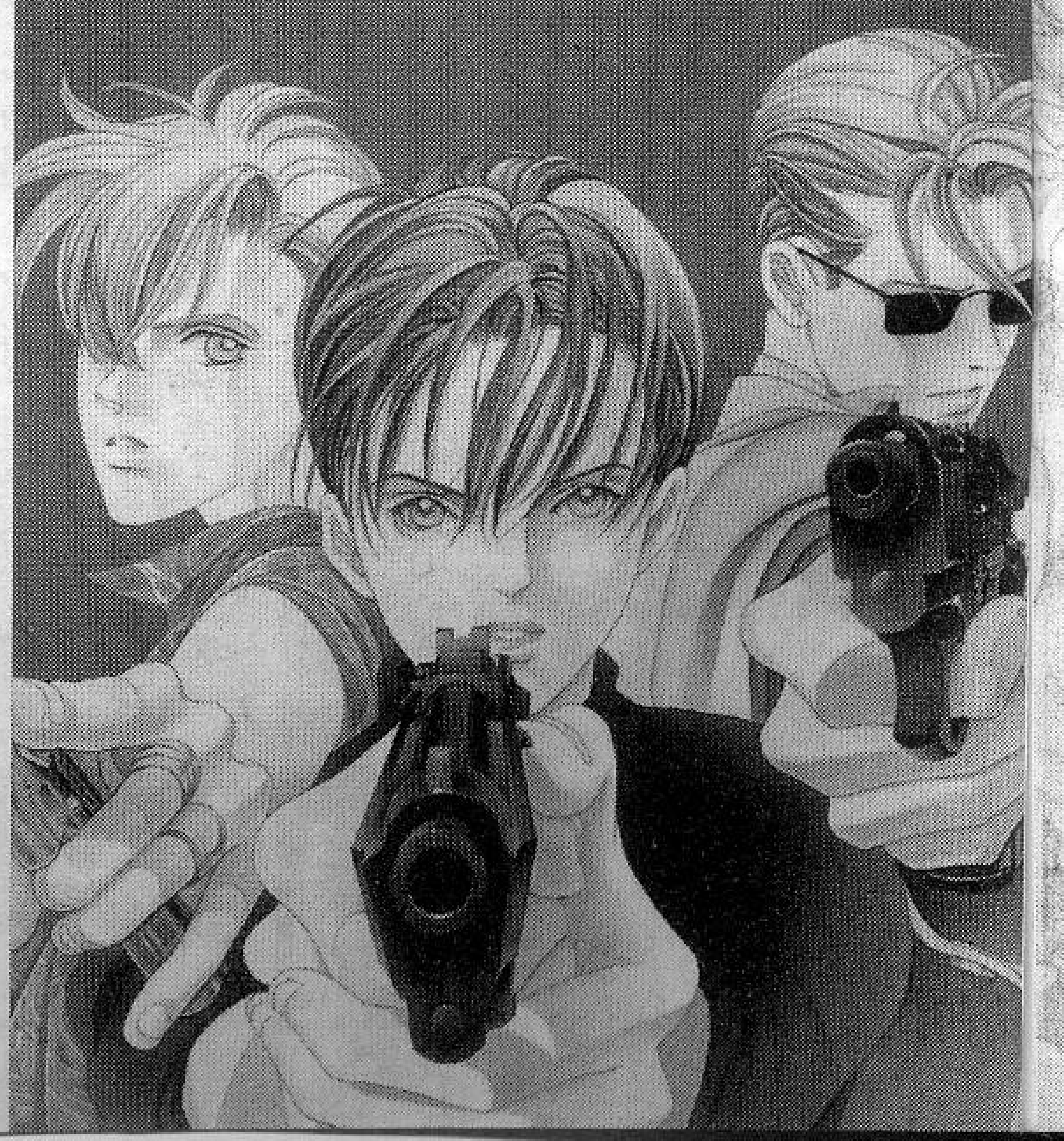
文/雪鹰

STATION 2: GAME & COMICS

众所周知，游戏与漫画是互通的，销量高的游戏具有将其漫画化的商业价值，而受欢迎的漫画也可制作成游戏扩大影响。相对来说，少年漫画与游戏的互换性高一些，因为其中有不少格斗、冒险、解谜等容易游戏化的因素存在。日本的漫画一向泾渭分明，每家出版社都会分别出版数本少年、少女、成人漫画专门杂志，并拥有自己的风格。从几本著名的少女漫画杂志所刊登的作品，便可窥见其杂志本身所规定的风格：白泉社的“花与梦”体现纯少女漫画风格，作品深受少女的喜爱，而男孩子们看了会打瞌睡的。大多以女性为主角、用细腻的画风描写缠绵的恋爱故事，例如清水玲子和由贵香织里的作品集、早川今日子的《来自远方》、筱原千惠的《天是红河岸》等；角川书店的“ASUKA”则是新派少女漫画的代表，能讨好男、女不同年龄的读者群。故事的主角不再局限于女孩，内容亦千奇百怪，例如 CLAMP 的《X》、有栖川ケイ＆杉崎ゆきる的《卒业M》、东城麻美的《欧华寮》、有栖川るい的《千年王国》等；新书馆的“WINGS”有不少幻想格斗型的少女漫画，能吸引不少男性读者。其作品也大多以男性为主角，恋爱剧情变得次要，取而代之的是错综复杂的情节及 RPG 式的世界观，例如押上美猫的《皇龙骑士团》、橘皆无的《螺旋碎片》、麻城ゆう＆道原香津美的《JOKER》、JUDAL 的《吸血游戏》等；德间书店的“Chara”拥有少年漫画趋向与禁断题材两种极端的风格，科幻、格斗类的较多，且主角亦多为男性，例如田中芳树＆道原香津美的《银河英雄传说》、杉本亚未的《ANIMAL X》、高口里纯的《美男子》、田中芳树＆碧也ぴんく的《婚礼・红蔷薇之裙》等。

近几年来，少年漫画与少女漫画之间的界限越来越模糊，有很多作品同时被男性、女性读者所接受。99 年 2 月份，在角川书店的少年漫画志“少年 A”上，首次刊登少女漫画家的作品（CLAMP 的新作《ANGELIC LAYER》），这或许标志着次世代的漫画不再有少年、少女之分？反之，许多少年漫画亦广受女性读者的拥护，例如和月伸宏的《浪客剑心》、萩原一至的《BASTARD！！》、荒木飞吕彦的《乔乔奇妙的冒险》、富樫义博的《幽游白书》、井上雄彦的《SLAM DUNK》（又译灌篮高手）等。这些作品大多以少年为主角，体现梦想、友情、拼搏、毅力等精神（因为都是连载在集英社的周刊“少年 JUMP”上，乐观、进取等宣扬正面精神是该杂志的主旨），所以比较能打动少女的心。反之，二十岁以上、踏入社会的女性则会比较钟情一些成人或另类漫画，相对少年、少女漫画来说，这些作品偏向于现实、内容也要深刻得多，比如反映日本政治腐败的《圣域》、体现社会人际关系的《课长岛耕作》（日本银行职员人手一本的“圣经”）、暴露日本黑社会灰暗的《地雷震》、揭示人性的《BARSERK》（三浦健太郎作，至发稿日销量达 800 万）、宣扬成人恋爱观的《东京爱情故事》等等。

随着少女漫画题材的广泛化，被改编为游戏的类型也越来越繁多：AVG（如齐藤千绘的《少女革命舞天娜》）、FIG（如武内直子的《美少女圣战士月亮》）、RPG（如 CLAMP 的《魔法骑士》）、SLG（如有栖川ケイ＆杉崎ゆきる《卒业 M》）等尽皆有之。而那些非少女漫画却受女性欢迎的作品就更多了，和月伸宏的《浪客剑心》分别被改为 FIG、RPG；富樫义博的《幽游白书》被移植到 MD、SFC 等许多机种上；萩原一至的《BASTARD！！》也出过第一视点的 RPG；井上雄彦的《SLAM DUNK》在各个机种上不知出过多少 GAME，类型自然大多为 SPT；在日本销量冲破 90 万大关、三蒲建太郎的《BARSERK》也将在 DREAM CAST 上推出 ACT。还有不少漫画家亦开始加入游戏行业，为一些 GAME 厂商担当人物设定，如藤岛康介（幻想传说、樱大战）、士郎正宗（史莱姆育成）等等。



STATION 3: GAME & ANIME

同样与游戏相通的动画业，与漫画相比又有另一番风味。日本的动画分为三种类型：TV、OVA、剧场。TV乃在电视上播映的连续剧，因为是面对年龄范围大的观众群，所以受到的限制多、制作也很粗糙；OVA是不经电视、电影放映而直接制作成录像带、影碟、DVD在店铺内销售，所受的限制最少、制作比较精致，但是相对的店铺老板绝对不会将成人OVA卖给未成年人，这样做会被追究法律责任；剧场即我们所说的电影，如同迪斯尼的《狮王》那样，花费比较大的成本精心制作，然后在电影院中公开放映。众所周知，日本不少成人动画带有色情、暴力的成分，但也有些是因为反映社会题材而被归为成人之类。就拿前段时间引起众多争议的《拯救大兵瑞恩》来说，这部片子内容本身应该说算是优秀的影片，但决不适合给少年儿童观看。因为国外的影视业有分级制度，比较容易操控。国内有些教育人士说日本动画片太过血腥暴力，其实日本TV动画控制得相当严格，稍有血腥、色情镜头或内容比较灰暗的等不适合儿童观看的动画片，全部打到深夜档，在午夜、凌晨时间播放，此时的观众自然全部是成年人。拥有健康的主题、老少皆宜的动画片方可安排在傍晚黄金时段播映。只因国内许多人有种错误的观念，认为游戏、漫画、动画都是小孩子玩的东西，所以当他们看到那些原本是为大人制作的东西而铁定这是毒害祖国的花骨朵儿（话说回来，确实也有些不良商人把那些不适合我国国情以及暴力色情的东西卖给小孩子）。就拿武侠小说为例，在我读书的时候这玩意儿是禁书，凡被老师看到是要没收的，因为此乃宣扬暴力、诱导纯真的学生想入非非、严重影响学业的不良书籍，现在可好，金庸老先生成为知名大学的客座教授，甚至还有不少人立项研究。回想学生时代因为在全班内中武侠小说及日本“有害”漫画之毒最深的我，成为经常被老师揪到办公室苦口婆心地教导的重点对象。一晃这么多年过去了，现在依然喜爱着它们的我，好象并没有实现老师所说的“因昔日没有专心地吸取课本上的知识而拥有灰暗的前途，或受到过多暴力书籍的影响而踏上犯罪的道路”等等诸如此类的预言，实在很惭愧。

言归正题，日本TV动画从1962年的《反击漫画》开始不断地发展、扩大，其中不乏许多具有深远影响或取得极大市场效应的优秀作品：最初科幻类的作品《铁臂阿童木》（1963年）；以爆笑的剧情佐以令人眼花缭乱的场面《鲁朋三世》（1971、1977、1984、1989、1991、1992、1993、1994、1995年）；第一部由人驾驶的机器人动画《铁甲万能侠》（1972年）；由著名科幻浪漫诗篇所改编的《银河铁道999》（1978、1979、1980年）；带入人性理念、反映社会题材的《机动战士高达》系列（1979、1985、1986、1993、1994、1995、1996年）；以优美的歌曲为主，宣扬爱能胜过战争的《超时空要塞MACROSS》系列（1982、1994年）；代表少年漫画热血派的《北斗之拳》（1984、1987年）、《圣斗士星矢》（1986年）、《幽游白书》（1992年）；标志着新世代动画的《新世纪EVANGEION》（1995年）。应该说八十年代是日本动画片的黄金时期，那时社会上充满一股不断向上进取的热血风潮。到了九十年代，从创造了奇迹般轰动效应的《新世纪E-





VANGEION》中可以看出，物欲横流的日本青少年在精神上的颓废，不得不承认 EVA 的成功只能说是体现出社会的一种病态，也让人感受到当今信息时代中媒体的重要性。某种意义上来说，EVA 与《泰坦尼克号》有着异曲同工之妙，媒体疯狂炒作之下自然就能火爆。《超级机器人大战 F 完结篇四格漫画》中有篇四格漫画倒是颇能表达出 EVA 受欢迎的另一种心态：当阿姆罗、白河愁与葛城美里在讨论使徒时，一旁的安藤正树、兜甲儿虽然满头雾水但却装模作样地符合着：“原来如此啊！”，内心中却在着急“难道就我听不懂吗？这可糟了！”最后还是多蒙大喊道：“一点都不明白！”其身后众人立刻感动地流着泪鼓掌：“对呀！多蒙！”看不懂而叫好、抑或根本就没有仔细看过就跟随着媒体而叫好，庵野秀明深知人类的心理并成功地将之把握住了。当然，《新世纪 EVANGEION》取得商业上骄人的成绩也不可漠视（毕竟是创下 2 分钟定格画面的记录，依然能在市场上被抢购一空的作



品），至少在其后这几年，就没有出现过一部比较杰出的作品，甚至不少动、漫画和游戏中出现众多性格软弱、灰暗的男主角以及面无表情、不带感情说话的女主角，可见受 EVA 的影响之深。缺乏新意的动画制作公司只得把过去一些片子重新翻拍来怀旧。

对于少女动画来说，有许多是根据漫画改编的，其中最为成功的便是《美少女战士月亮》了。看过漫画的朋友们都知道，武内直子的绘画水平很差，既没有细腻的笔法亦不见华丽的网点纸，唯一可取之处在于塑造了一个单纯的爱情故事以及读者群的年龄范围定在十六岁以下（这个年龄范围相对比较稳定、口味也不是很挑剔）。当改编成动画后，原画基础差的缺点马上被弥补过来，成为颇受欢迎的作品，其女主角月野兔几乎年年都能荣登那些动画杂志评选的“最傻瓜的女主角”榜首，这也是其它作品所不能及之处吧？相比之下，最能体现著名少女漫画家 CLAMP 那华丽画风的《圣传》，被改成 OVA 后却惨不忍睹，这也说明动画与漫画并非能完全地相互移植，剧本、制作、宣传等亦是必不可少的因素。对于能够移植到游戏上的动画而言，作品本身必须具备能够游戏化、大众化的特性，比如说国内女读者们非常熟悉的清水玲子、由贵香织里这些纯少女漫画家的作品就不适合移植到游戏上，盖因角色给人太过于柔弱的感觉，其故事也相对比较单一，最重要的是纯少女漫画的读者只限定于部分女性，与那些两面讨好、老少皆益的作品相比缺乏市场。CLAMP 的《魔法骑士》在漫画上的影响力远不如《圣传》和《东京巴比伦》，但是因为此作品有个十分 RPG 化的世界观，再加上搞点笑料能受大众欢迎，所以无论是在动画还是游戏上的成绩，都远远超过后两者。



按照比例来说，少女漫画、动画、游戏的数量是依次递减，不过随着游戏的发展、加入此阵营的女同胞的不断增多，相信会涌现出更多为女孩们开发的 GAME。

责编/PINSER



最终幻想VIII

~简单明了的流程攻略~

由于篇幅所限，本次只刊登一篇简明流程，希望能帮助各位顺利通关。当然，光靠这些是无法领略FF VIII细腻的剧情的，那么请诸位钟爱FF的朋友们留意下期根据原剧情改写的情节小说吧。

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:99.2.11	其它:振动手柄、PDA对应

一款扣人心弦，令玩家日夜期待的游戏

关于本文所有地名请读者参看14、15页的地图和地点中日文对照。

〇调查教室中自己的课桌可得到2只G.F.，然后在正门处和奎斯提丝汇合后到GARDEN东面的炎之洞窟。

〇在进入前装备好G.F.并选择时限为30分钟。

〇回宿舍换上SeeD的制版，再到一楼大厅。

〇从驻车场出发到达巴拉姆镇，在码头上船。对话结束后调查舷窗。

〇登陆后先前往中央广场，再前往电波塔。

〇撤退时有打倒蜘蛛或尽量少遭遇机械蜘蛛（仅一次）两种选择，在对BOOS战时可抽取得到G.F.一只。

〇回学院后图书馆前的情节发生后即可到2楼走廊集合，在SeeD名单公布后到3层，仪式举行完后与学园长交谈可得到战斗统计表。

〇回宿舍换上SeeD制服后与赛尔菲交谈即来到庆祝舞会，固定情节发生后在宿舍换上便服来到训练设施入口与奎斯提丝汇合后进入训练设施深处的秘密场所（记录点旁的发光入口）。

〇离开训练设施时救下陌生女孩，回宿舍休息。

〇前往正门在接受任务后得到道魔法之灯，使用后出现G.F.，打倒它即可进行装备。

〇从巴拉姆镇乘火车前往廷帕。在火车中进入包厢。

〇情节转换到拉格纳一方后顺着路走，上车后自动回到德林市。在饭店的地下大厅的情节发生后到服务台选择"……部屋……"后发生固定情节。

〇斯考尔醒来后在廷帕下车，与接头人对话选择"…フクロウ…"，在与接头的人谈话后到最深处房间发生情节，在作战会议结束后即开始行动。

〇劫持成功之后进入总统车厢，发生固定战斗。

〇为追击总统又来到廷帕。在酒吧前打倒士兵会得到卡片，把卡片交给堵在酒吧后门的醉汉他就会让开路，再直奔电视台。

〇在大屏幕前看到转播现场发生计划外事故，前往那儿就会发生情节。

〇在杂志社旁边的民房避过风头，并在门口遇到佐恩，乘上前往"学园东"的列车。

〇下车后穿越山谷间的森林时又转到拉格纳的剧情，最终目的是到达海边的断崖，此后是固定情节。

〇斯考尔醒来后到达G·学院（加尔巴迪亚学院），在2楼接待室发生情节后斯考尔一个人离开接待室。

〇来到大门前会接到新任务并加入新伙伴，在G·学院不远的车站上车前往加尔巴迪亚首都德林市。

〇前往卡威宅，与门口警卫对话后去德林市东北的无名帝王陵墓，目的是调查放置在门口的1个武器号码。此外在解开无名帝王陵墓的迷题后，还可以得到G.F.。

〇告诉警卫正确号码即可进入卡威官邸，卡威上校会详细布置刺杀魔女的计划。

〇行动开始，斯考尔来到总统官邸前，奎斯提丝却从凯旋门回到了卡威官邸。莉诺娅则擅自利用卡车爬进官邸，想独自刺杀魔女。此后是固定情节。

〇奎斯提丝先调查杯子，再调查石像即可打开暗道。

〇斯考尔也潜入官邸，打倒怪兽后救出莉诺娅（可抽取G.F.），再从地板的盖子处进入大时钟内部。

〇奎斯提丝回到凯旋门，从窗口看到魔女花车经过，即按下按钮，此后是固定情节以及BOSS战。

〇又来到拉格纳的剧情，与小女孩谈话后来到隔壁的酒吧，遇到老友奇洛斯。之后两人一同巡逻至村口再折回酒吧交谈，最后回到自己的床边选择休息即完成情节。

〇蒙巴挨打时选择"…助…"，在斯考尔被典狱长拷打时选第一项。

〇把狱警骗入牢房后塞尔独自上楼夺取武器，回牢房打倒两名士兵再和蒙巴一起到顶楼救助斯考尔。

〇由斯考尔带队下到1层，听到枪声后再折回向上走，碰到阿威恩和莉诺娅后分战2组，阿威恩向下走，斯考

尔组则向顶层前进。打倒挡道的敌人后向对面跑。

〇赛尔菲组潜入导弹基地，进入左边的门，调查两扇门中间即可进入左边那扇门，在此后的选择中一定不要选含有“バトル”的选项，在被要求进行控制台调整时，应先将命中误差调至最大后再选择“データイ传送”，否则巴拉姆学院也会和托拉比亚学院有同样的下场。

〇在控制室打倒军官，关闭发射装置，再启动里屋的自爆装置，即可从右边的门逃出，此后是BOOS战。

〇在巴拉姆学院中选择“学院长派”或“マスター派”都无所谓，但在面对シユゥ时一定要选“学院长派”，找到シユゥ后即可去三楼见学院长。

〇坐电梯前往MD层，中途电梯停了下来，此后的路多是隐藏道路因而要多调查，到最深处启动一个装置两次就会发生固定情节。

〇到2F最深处的阳台后再回学园长室。

〇第2天在学院里乱转会发生理事长找斯考尔的情节，乘电梯到地下1层打倒他(可抽取G.F.)，再到医务室找学园长，回大厅后再到2层阳台，学园长出现后到图书馆找艾尔欧娜。

〇到F.H.中央的站长家道歉，回学校时得知加尔巴迪亚军来袭，于是去救出站长并打倒BOSS。

〇先去校庭安慰赛尔菲，再向学园长汇报。

〇音乐会的正确乐器分配应该是：塞尔——ギタ，奎斯提丝——フィドル，赛尔菲——フルート，阿威恩——タップ，但即使错了也能使剧情推进。

〇进入巴拉姆镇与守卫多谈话几次即可进入，到塞尔家与黄衣服的小孩交谈两次，到码头转上一圈后再回塞尔隔壁的人家又看到那个小孩，再到门口与守卫搭话，回到塞尔家得知有人来烤过鱼，到码头后跟着狗到车站，出现雷神，在旅店打倒他后，再打倒风神(抽取G.F.)。

〇乘巴拉姆学院来到托拉比亚学院，向左走到篮球场是一大段固定情节，只要到处走走转转即可完成。

〇再乘学院来到地图上的“伊迪娅的家”，虽不能进入，但在附近发现了同样开始飞行的加尔巴迪亚学院，接近后即是固定战斗，在战斗布署的应选择的是“…攻…”“…防…”和“…クラス…”这三项，再到校庭找塞尔和莉诺雅。回到学园长室后加尔巴迪亚军开始进攻，塞尔此时应向校庭深处前进，莉诺雅跌落后到大门向斯考尔求助。到教室打倒一群敌人后再回学园长室，到2楼时遇到一个少年学员，在敌人出现后应先选第3项再选第2项，在空中打倒他后即可救出莉诺雅。

〇解开加尔巴迪亚学院中的小谜题即可乘电梯与伊迪娅见面(其间可打倒ケルベロス并使它成为G.F.)。在打倒西弗后魔女逃往2层大教室，前往打倒即可。

〇在医务室看过莉诺雅后，前往伊迪娅的家与伊迪娅谈话，再回医务室。

〇由拉格纳和奇洛斯打倒火龙即可。

〇再到伊迪娅的家询问白色SeeD船的下落，其位置见地图。找到后得知艾尔欧娜已前往艾斯塔。

〇进入大盐湖，在最深处发现空中有异样，调查之后斯考尔进入一座高科技都市。

〇先让拉格纳逃出工厂，然后再折回找样子古怪的奥德因博士，追着他到门外得知艾尔欧娜在研究所，在研究所2楼解除1楼的锁后即可进入一层深处见到艾尔欧娜。

〇斯考尔见到奥德因博士后被要求前往月亮之门，在那里被发射上了太空。

〇余下的一组回天空都市到魔法研究所找奥德因博士询问情况，得知月之潘多拉正在向人工月之泪发生场前进，必须趁它穿越天空都市时阻止它。但无论如何它都会最终到达人工月之泪发生场并使月之泪现象发生。

〇史斯考尔在空间站找到艾尔欧娜，带她到控制室对月球进行观察。警报响起后到医疗室找莉诺雅，在丽诺雅离开控制室时，发现月之泪已经发生。

〇穿好太空衣追随莉诺雅前往太空，但却被关在空间站内部，于是回控制室和大家一起逃生。

〇再次进入太空后要使莉诺雅始终保置在屏幕正中的位置才能抓到她，此后进入飞空艇“诸神之黄昏号”。

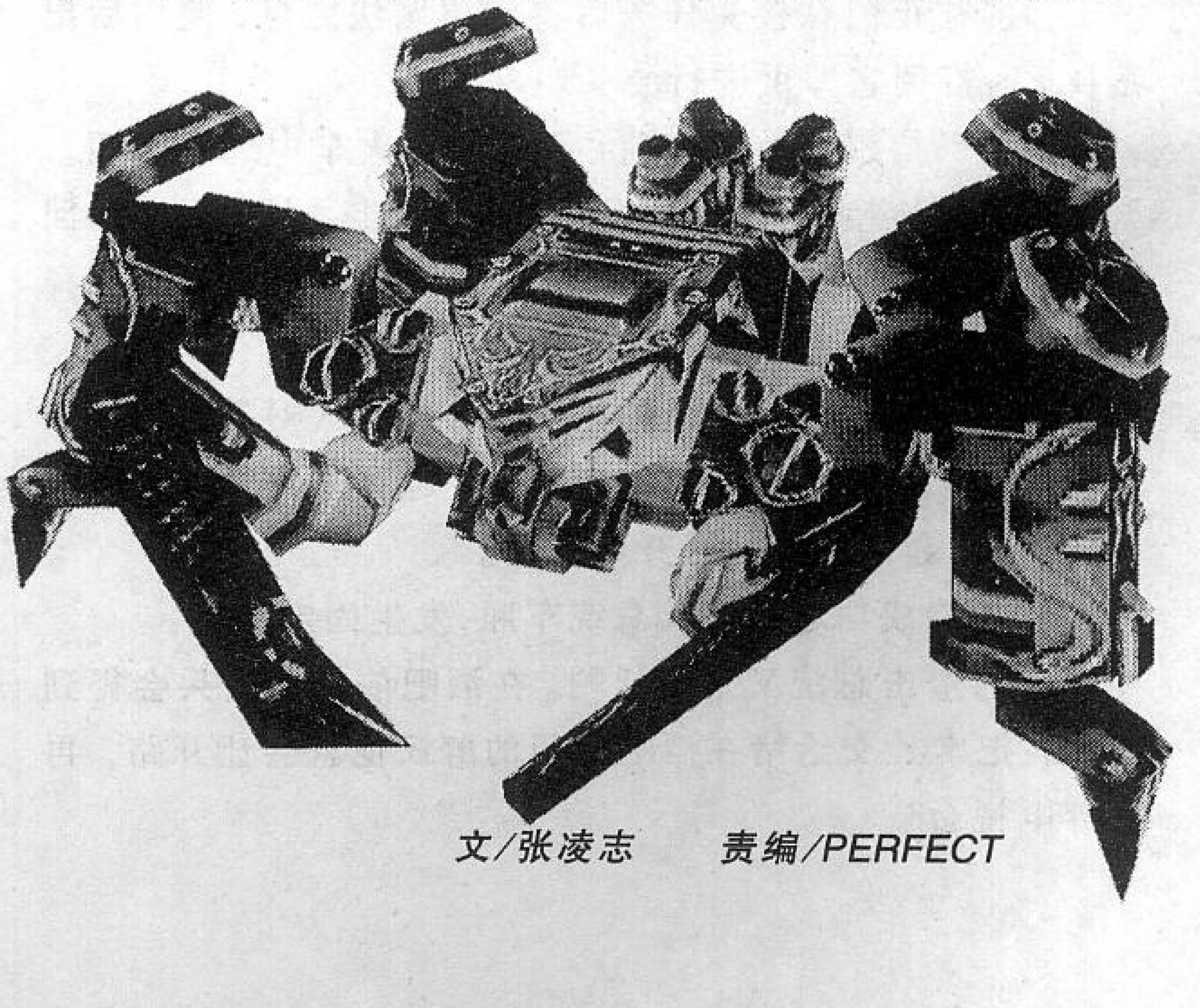
〇在艇内遇到的怪物要先后击倒同色的两只才行，全部打倒共8只后就可乘电梯到驾驶仓了。

〇在莉诺雅被带走后回飞空艇，情节发生后飞空艇正式成为工具，乘坐它到国立魔女纪念馆救出莉诺雅。

〇再到依迪娅的家去，待情节发生后回天空都市见总统拉格那，下一步是进攻月之潘多拉，方法是用“诸神之黄昏”加以冲撞。

〇打倒风神和雷神后进2号门，出电梯后再进1号电梯，打倒机动兵器后是西弗，在他架走莉诺雅后爬上来时路上的楼梯，前往魔女阿戴米的封印装置前，要注意只能用单体攻击杀伤阿戴米，而且要不时对丽诺娅进行回复。

〇在打倒若干个魔女后，剩下的就是面对魔女阿尔迪米娅了。打倒分布于城内各处的怪兽是为了取回被封印的能力。魔女共有4种形态，尽量用必杀技打她。虽然决战异常艰苦，但为了最终之谜揭晓和片尾CG是绝对值得的。



文/张凌志　　责编/PERFECT



寂静岭

～地点流程简明攻略～

本作是KONAMI推出的动作AVG，浓雾与黑暗构筑了迥异的游戏气氛。与“生物危机”相比，“寂”的游戏空间宽敞了许多，攻击方式更是趋于多样化、随意化。但是故事情节就远不如“生2”来得那么紧凑了。

下文是针对典型迷题的解答与关键道具寻找的简要说明，而游戏中的恐怖气氛就留给大家自己去体验吧！

PS	厂商:KONAMI	类型:AVG
	发售日:99年3月4日	其它:振动手柄对应

在恐怖的迷雾中摸索前进，哈里能够找到自己心爱的女儿吗？

人物篇

哈里·梅森 他和女儿谢丽尔驾车出游发生了车祸，哈里醒来后发现女儿不见了。小城的四周道路都已被破坏，而街道2被浓雾包围，怪物不断出没，他能找到女儿，并从黑暗中拯救自己吗？

西比尔·班内特 哈里在小镇上遇到的女警察，她会给哈里一把手枪防身。她也同样被困在镇中，最终她能逃脱噩运吗？

莉莎·卡兰德 哈里在医院里遇到的女护士，每每在恶梦世界里出现，她孤独的留在恶梦医院中，其他的护士都已变成僵尸，她渴望哈里的帮助，但哈里自救不及，又能帮助她吗？

达利亚·吉斯帕 小城的女巫，对世界有着邪恶的欲望，想通过将女儿埃丽萨和哈里的女儿谢丽尔与恶魔合体造就众神之母，达到其变态的野心。

埃丽萨·吉斯帕 女巫的女儿，本想逃出其母的控制。但由于哈里落入女巫所设的圈套，她最终又被女巫抓回。

迈克尔·考夫曼 医院里神秘的医生。他与护士丽莎和女巫有着神秘的联系。虽然其行为透着邪恶与诡秘，但最终还是他帮助哈里战胜了女巫。

谜题与道具篇

寂静岭西区

1、咖啡馆内可得到西区地图，怀灯，打败怪物后可拿到无线电侦测器。

2、在谢丽尔失踪的地方找到写有“去学校”字样的纸条。

3、从麦迪逊街向右转，在道路塌方处找到写有“莱文街”、“狗房”字样的纸条。

4、在狗房门前的狗窝内找到狗房的钥匙。

5、通向狗房后院的门上有三把锁，门边地图上有三处标记，可分别在标记处的警车后备箱里、院子的蓝球架下、门前的信箱内找到三把钥匙。

6、穿过狗房赶往学校。

学校

1、门厅的墙上拿到学校的地图。

2、门厅左首的“RECEPTION”可看到三份血书，分别为“10:00”、“12:00”、“5:00”。

3、调查操场的钟楼，它的两边分别有金色和银色纹章座，大钟停在10:00。

4、二楼的“LAB EQUIPMENT ROOM”内找到药水，在隔壁房间断手处使用可得到金色纹章，装在钟楼上后，大钟指向12:00。

5、二楼MUSIC ROOM的黑板上写有“无声鸟的传说”，钢琴上从左至右有“1、2、3、4、5”五个发不出声音的琴键，顺序按“2、4、5、3、1”可得到银色纹章，在钟楼前使用，大钟会指向5:00。

6、去地下室启动红色按钮，即可通过钟楼的门进入恶梦学园。

恶梦学园

1、一楼“STORAGE”房间可找到红色皮球。

2、北面的教室中找到卡片，在“RECEPTION”房内使用可打开暗门。

3、从楼梯上天顶平台，把皮球放在拐角的排水口，打开水龙冲走另一个排水口内的钥匙，可在操场排水池处找到教室的钥匙。

4、穿过教室，来到二楼的LOCKER ROOM，调查更衣柜，找到LIBRARY RESERVE的钥匙。

5、从楼梯下到地下室，转动两侧的转轮体通道打开进入密室。

6、打败四脚蛇后，拿到戈登的钥匙，在RECEPTION的窗台上可查到戈登家的地址。

寂静岭西区

1、穿过戈登家，来到教堂，遇到达利亚，可得到“弗拉沃”和吊桥的钥匙。

2、出教堂向东，在吊桥控制室使用钥匙放下吊桥，并拿到东区地图。

寂静岭东区的医院

1、到达东区的医院，遇到考夫曼。

2、在医院前台墙上得到医院地图。

3、在一楼医生办公室找到地下室地图，在隔壁房间找到地下室（Basement）钥匙，在“KITCHEN”房中拿到空瓶。

4、去地下室“CENERATION”合上电闸，并调查所有的门。

5、在“DIRECTOR'S OFFICE”的办公桌前，用空瓶装一些血液。再乘电梯到达4楼可进入恶梦医院。

恶梦医院

1、在一楼DIRECTOR'S OFFICE找到粉色方形物。

2、在二楼201室找到打火机。

3、在三楼STORAG ROOM找到血袋，306室可找到黄色方形物，男卫生间找到蓝色方形物。

4、回到二楼204室，使用血袋可拿到另一方形物。

5、在二楼NURSE CENTER按照墙上的提示，将四块方形物从左上角开始顺时针方向按红、蓝、绿、黄的顺序放入，可打开门。

6、在OPERATING ROOM中找到地下室

STORE ROOM 的钥匙，在 INTENSIVE CARE UNIT 房中拿到杀虫剂。

7、在 STORE ROOM 中推开柜子进入暗门，用打火机和杀虫剂烧掉藤蔓，进入地道，可找到录像带和一把 EXAMINATION ROOM 钥匙。

8、进入一楼的 EXAMINATION ROOM，遇到莉莎，并从达利亚那里拿到安提瓜的钥匙。

寂静岭东区

1、进入东北角安提瓜商店推开柜子，进入秘道调查。

2、出来后进入恶梦世界。来到中心商场，并上二楼调查。

3、打败沙虫后回到医院与莉莎交谈。

4、在医院对面屋顶平台干掉巨蛾后，赶往西区的下水道入口，用枪打掉锁即可进入地下水道。

寂静岭湖滨区

1、出了地下水道，在出口的牌子上找到湖滨区地图。

2、在 ANNIE'S HOUSE 遇到考夫曼，捡到他丢失的钥匙和密码。

3、在东面有一间带密码锁的房间，输入捡到的密码，进入房间调查墙上的纸片可得到另一份密码。

4、向南走又会找到一间带密码锁的房子，输入 0886 进入，可找到一块磁铁，出后门进入旅馆。

5、在旅馆 3＃房间中推开柜子，用磁铁吸出摩托车钥匙。

6、回到刚才的房间，在摩托车处使用钥匙可找到红色小瓶，但被考夫曼拿走。

7、过桥进入恶梦世界，在湖边小船上见到西比尔和达利亚。

8、赶往灯塔调查，再回到小船。

9、通过地下水道进入湖滨公园，进入旋转木马游戏场。

终结世界（NOWHERE）

哈里醒来，即可通过电梯进入终结世界，这里没有地图，但房间并不复杂。

1、在地下室找到钳子和改锥。

2、在一层水管处使用钳子拿到"Ophiel"钥匙。

3、Ophiel 门内

a．星座之谜：按四肢的数目输入数字，人马座输入"6"，金牛座输入"4"，双人座输入"8"，可得到"时间之石"，在一层座钟前使用可得到"Hagith"钥匙，"Hagith"为通向电梯之门。

b．年龄之谜：有一个门旁有 26 个字母的按键，按旁边墙上人名的年龄从小到大的顺序输入头一个字母，即 A、L、E、R、T，即可进入，得到六角形圣物。

4、在二层各房间寻找，可得到龙形圣物，指环，相机，用改锥撬开墙上的石板，可看到一把带电的钥匙，暂时得不到。另外，还可打开一道通向一层的门。

5、在三层祭坛两边的照片处使用相机，可得到图形密码，输入密码可分别打开左右两道门。左边门内拿到鸟笼的钥匙，打开一层的鸟笼可得到"Phaleg"钥匙。

6、进入 Phaleg，在柜子前可拿到剑形圣物，但必须先用指环将链子串起，否则……在其它房间内可找到十字形圣物和装在袋中的"Bethor"钥匙。

7、进入 Bethor，将电源关掉，即可去二层取到那把原先带电的"Aratron"钥匙。

8、在 Aratron 房中拿到红色圆形圣物，进入对面的房间使用五个圣物，可打开通向最终之门。

武器篇

匕首　最初的武器，咖啡馆内找到，用处不大。

手枪　从西比尔手里得到，用来对比飞翔的怪鸟、疯狗、地上的爬虫比较有效。

铁管　谢丽尔失踪的地方捡到，对付学校内的小恶魔正合适。

短枪　恶梦学校一楼男厕里找到，比手枪的杀伤力大，须靠它对付四脚蛇。

铁锄　恶梦医院地下室配电盘处找到，最好能先找到它，因为它对付僵尸护士有奇效，可省不少子弹。

斧子　在安提瓜商店的祭坛旁找到，是一种比铁锄轻便的武器。

猎枪　在东区商业中心打败沙虫后可找到。



结局篇

目前，笔者只玩出了两个结局。一是按上述流程可打出 Good Ending。如果在湖滨区不去调查考夫曼的房间，没有发生找到红色小瓶这一情节，而直接去湖边小船的话，那么最后考夫曼就不会赶来，哈里将面对谢丽尔死亡的 Bad Ending。

其它篇

1、在街道上遇见怪物尽量躲避，以免浪费子弹。

2、要四处多搜寻，尤其是死胡同（包括地下水道）的尽头往往有恢复药和子弹。

3、通关后将提供一份表格，列出你的记录次数，续关次数，走和跑的公里数，通关时间，道具数目，各武器的使用比例及杀敌数，并据此给出等级评定。

4、通关后，将生成"NEXT FEAR"的新记录，读取记录可进入下一轮游戏，其难度为高一等级。在这一轮里，可以进入一些上一轮里打不开的房间，得到奖励的武器，如日本军刀，电锯等。

5、在湖滨区 3＃房内有一幅画，调查时屏幕显示"现在不能看这幅画"；终结世界有间房内有个书架，调查时显示"现在你不能读这些书"；会不会在以后几轮的游戏中出现隐藏情节呢？有待众位玩家自行发掘了。

——以上文章为热心读者黄铁民撰写

英文谜题内容解析篇

笔者之所以不写一篇完整的攻略是不想毁了大家玩游戏的乐趣，一旦手上有了攻略，那怕是遇到小小的困难，恐怕惰性都会占上风，你的眼睛就会忍不住地移到了攻略上了。但是广大游民中，E 文不好的还是大有人在，而"寂静岭"中的某些字谜的确相当隐晦，恐怕单单查字典是无法解决问题的，下文将仅对游戏中的字谜做出详尽解释。

一问：在学校的一楼的接待室中，桌上有三句用血写出的话，是什么意思？

答：这是三条线索，列出你应做的三件事，第一句话：

10:00 Alchemy laboratory
Gold in an old man's palm.
The future hidden in his fist.
Exchange for sage's water

解释：这句话中的 Alchemy laboratory 实际是指二楼化学试验室，室内桌上老人

之手的雕像即为句中所写 old man's palm，Gold 为手中的金牌，sage's water 其实是在隔壁试验设备室中架上找到的酸。

具体作法：将酸倒至手的雕像上，取得金牌后，将其放置入一楼庭园内钟楼上的缺口，钟楼变为指向 12 点，二楼音乐教室内的钢琴才能打开。下面我们来解释第二句话：

12:00 A place with songs and sound
A silver guidepost is
untapped in lost tongues.
Awakening at the ordained order.

解释：大家也许已经明白标题是指音乐教室，lost tongues 和 order 都是指将琴键以一定的顺序弹奏，而琴键弹奏的顺序则隐藏于二楼音乐教室的黑板上。

A Tale of Birds Without a Voice
First Flew the greedy Pelican,
Eager for the reward,
White wings flailing.
Then came a silent Dove,
Flying beyond the Pelican,
As far as he could.
A Raven flies in,
Flying higher than the Dove,
Just to show that he can.
A Swan glides in,
To find a peaceful spot,
Next to another bird.
Finally out comes a Crow,
Coming quickly to a stop,
Yawning and then napping.
Who will show the way,
Who will be the key,
Who will lead to
the silver reward.

在这首歪诗中，标题里的 Without a Voice 表明这是几个不能发音的琴键，而诗句中的 pelican（鹈鹕）、dove（鸽子）、raven（寒鸦）、swan（天鹅）、crow（乌鸦）则分别以鸟的颜色来表示琴键的颜色，"fly as far as" 及" fly higher" 等句则用来暗示各键间的相对位置，有了这些线索，那么解开这个谜就不困难了，请看下面的图示：

```
|  |5|  |  |  |  |  |  |  |  |3|  |
|  |_|  |_|  |  |_|  |_|  |_|  |
|   |    |    |    |    |    |    |
|   | 1  |    |    | 4  | 2  |    |
```

得到银牌后来到钟楼，放入银牌则指针将指向 5 点，现在可以解释第三句话了：

5:00 Darkness that brings the choking heat
Flames render the silence,
awakening the hungry beast.
Open time's door to beckon prey.

解释：标题是指锅炉间，至于 awaken 和 beast，游戏继续下去你就会自己发现了。

具体作法：在锅炉间打开开关后进入钟楼。

二问：学校变成恶梦中的模样，一路拼杀后我最终见到了一只巨型的鳄鱼，可为什么打光了所有子弹它都不死。

答：嘿嘿，老怪的皮是很结实的，难道你忘了在图书馆中读的寓言了吗？如果当时你没看太明白的话，我可以简单地再向你讲一遍，"猎人想猎杀巨蜥，可巨蜥根本看不起只有弓箭的猎人，但就在它张开大嘴想吞下猎人时，猎人却将箭射入它毫无防范的口中 ..."，是不是有了些启发。

具体作法：装备霰弹枪，不要逃跑，当老怪冲到面前张开巨嘴快要将你吞下时，向其口中开枪。这种打法很过瘾，届时体会你突然增多的肾上腺素吧！

三问：在医院的护理中心中，一侧的门上需要镶入四块石板，我都找到了，但按什么规律来放它们呢？

答：在一侧墙上，你会看到写有：

Clouds flowing over a hill.
Sky on a sunny day.
Tangerines that are bitter.
Lucky four leaf clover.
Violets in the garden.
Dandelions along a path.
Unavoidable sleeping time.
Liquid flowing from a slashed wrist.

解释：Sky on a sunny day 是指晴朗的天空，即蓝色的天空；Lucky four leaf clover 是指绿色的三叶草；Dandelions along a path 中所指蒲公英为淡黄色；Liquid flowing from a slashed wrist 暗示伤口中流出的血，为红色。这些正与需镶入的四块石板颜色相对应。而句中的白云（Cloud）、橘子（Tangerines）、紫罗兰（Violets）、黑夜（sleeping time）等的颜色则与门上的那几种颜色对应。

具体作法：左上为红色石板，右上为蓝色石板，左下为淡黄色石板，右下为绿色石板。

四问：在时空混乱的建筑中，我在一扇门前被堵住了，门旁有一个布满字母的开关，但字母的顺序该怎样找到？

答：在走廊的另一端的墙上可看到一段话，大概是说死神将从年青人到老年人来选择。回到门边，墙上还有一张工作人员的名单：

35 Lydia Findly
60 Trevor F White
18 Albert Lords
45 Roberta T Morgan
38 Edward C Briggs

按照数字的大小，选择每个名字的第一个字母。

具体作法：在字母开关中键入字符串" ALERT"，这还是个双关语，ALERT 的意思可就是"小心"！

五问：还是在那个时空混乱的建筑中，一个房间中有七副星座的图，其中四副图下面给出了数字，另三副需要填入数字，我为什么找不到数字间的规律？

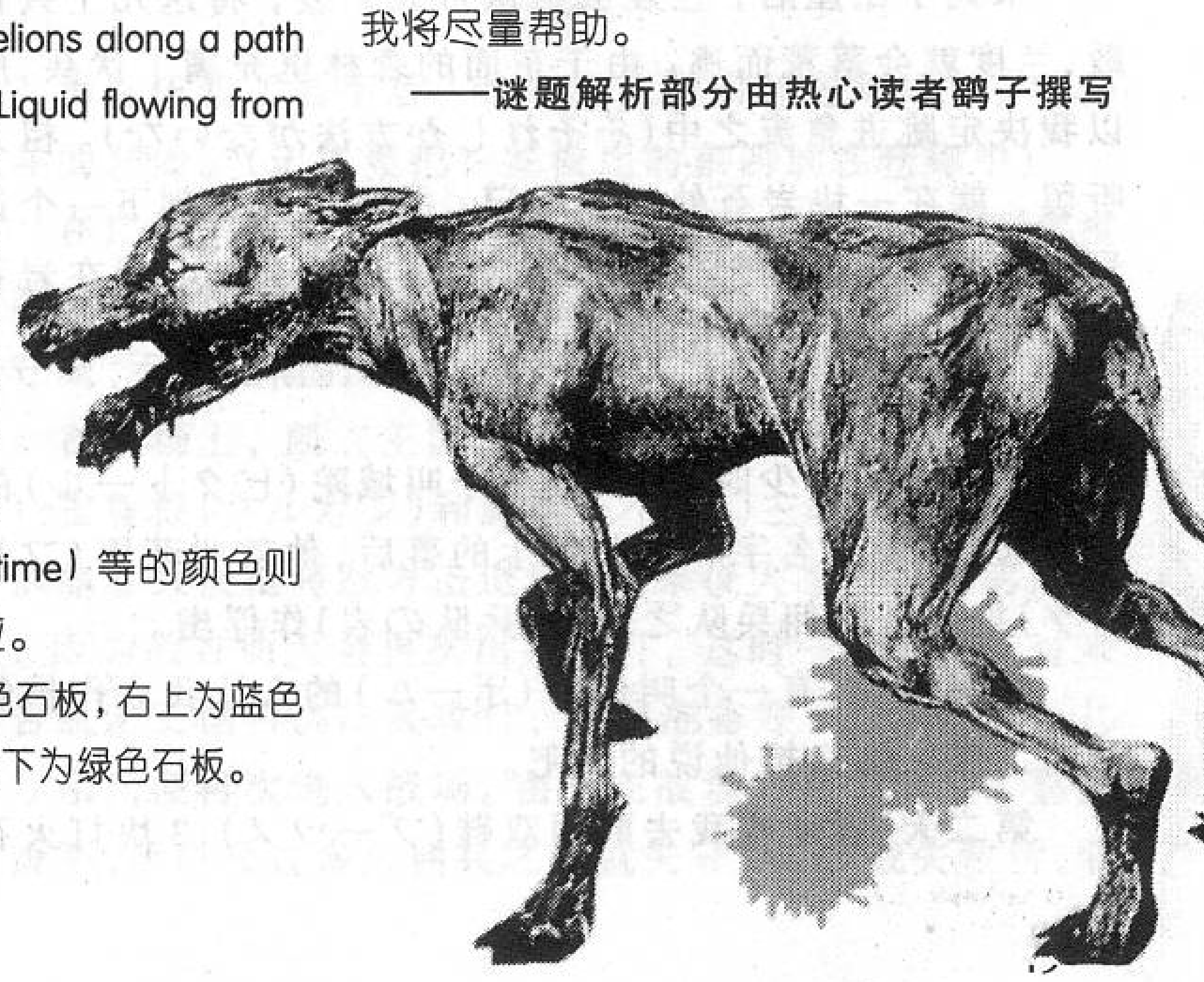
答：我很有同感，我也特意按顺序写下十二星座，计算近两小时而一无所获。其实此时你如不懂英文或对星座根本不了解，反而会变的很容易，让我们来看看给出条件的四个星座：双鱼座（Pisces）：0；天秤座（Libra）：2；白羊座（Aries）：4；巨蟹座（Cancer）：10。

解释：螃蟹有十条腿，羊有四条腿，天平有两支称杆，鱼是没有手脚的。怎么样，没人在吐血吧？

具体作法：金牛座（Taurus）有四条腿，选择 4；人马座（Saggitarius）有两手四腿，选择 6；双子座（Gemini）中有两个人，所以选择 8。

好了，剩下的就全靠你们自己来补充完成了，实在解决不了的地方，有条件的朋友们可以用 Email：tr3@990.net 与我联系，我将尽量帮助。

——谜题解析部分由热心读者鹂子撰写





幻想水浒传 2

~努力集齐 108 名角色吧~

108 名可加入的角色；错综复杂的势力割据；由 6 人参加的战斗系统，看到这些你一定会脱口说出“幻想水浒传”这个名字。早在 96 年就崭露头角的一代就为玩家留下了良好的印象，相信凭借 KONAMI 的实力，续作的各项设定都将更加完善。

PS	厂商：KONAMI	类型：RPG
	发售日：98 年 12 月 11 日	

序章

在独角兽少年兵团中，我和从小一起长大的祖儿（ジヨウイ）正准备回故乡卡罗街（キヤロの街）看望义妹奈奈美（ナナミ）。

晚间，由于营帐中的空气不好，我和祖儿决定外出乘凉。当我们来到东面的森林，忽然看见有一个人影闪过……在回宿营地休息的时候，突然有士兵传出被攻击的信号。我们出外一看，只见营帐外面火光冲天，原来是都市同盟的军队来袭。

没时间多想了，我们按照队长兰度（ラウド）的命令向右方的森林逃去。当走到森林的入口时，祖儿说先待一会，于是我问他什么事（どうしたんたい，ジヨウイ?），他说这个森林是离开这里的必经之路，若敌人埋伏了士兵的话我们必死无疑。

回到军营，队长兰度正与一个叫怒加（ルカ・ブライト）的人谈话——原来在森林中的确充满了伏兵，而这一切都是怒加捣的鬼，他要证明都市同盟并不可怕，与其签订什么休战协定简直是无聊的事（所以怒加就安排了这一幕戏）。我们听后十分奇怪，决定上前问个清楚（队长にたしかめようジヨウイ）。但我们只问了几句，队长兰度就说我们很无礼，下令士兵将我们抓住。战胜了几名士兵后，祖儿就提议走左上方的山崖，想办法逃生。

来到了山崖后，兰度会再次带兵来袭，将这几士兵打败，兰度就会落荒而逃。由于东面的森林里充满了伏兵，所以我决定跳进急流之中（そそれしか方法がないな）。祖儿听罢，就在一块岩石处刻下印记，并且叫我也刻下一个记号作为将来再会的地方。我答应后（わかふた），就在岩石上刻下标记，跳下了山崖……

俘虏

不知过了多少时间，我被一个叫域陀（ビクトール）的人救起，告诉他名字和以前发生的事后，他就叫菲历（フリック）把我带回佣兵队之岩（佣兵队の岩）作俘虏。

睡醒以后，有一个叫保罗（ポール）的人让我去作推箱子的工作。那么按他说的做吧。

第二天，保罗叫我去取两双鞋（ブーツノ）、3 块打火石（火打入石）和一些小麦。在上方的打铁屋和下方的仓库取得打火石和鞋后来到楼上的道具屋，售货员说小麦已经没有了，除非到乌比之村（リコーベの村）买。回去告诉保罗，他说这里离乌比之村很远，叫我去找莉安娜（レオナ）帮忙。找到莉安娜后，她会叫源源（ゲンゲン）和藤太（トウタ）给我当帮手。在东北方的乌比之村的道具屋取得小麦后就可以回到佣兵之岩复命。

第二天清早，保罗又叫我去干擦油污的活，全部搞定后（一共 5 处油污）回去休息。到了夜晚，我听到了祖儿的声音，于是我大叫“这边啊，祖儿!”（ここだよジヨウイ!!）祖儿听到后，便将牢门击破和我一同逃走。可是没走多久就被菲历发现了。由于他们人多势众，我们两人只好束手就擒。

逃脱 & 行刑

在牢房中，祖儿说与我失散之后，他被鱼儿之村（トトの村）的人救了，这几天来都是一个小女孩照顾他，后来听说佣兵部队俘虏了一个少年。便要过来看看，没想到竟然被他们捉住。

到了午夜，我问祖儿想不想逃跑（逃げ出すのかい?），祖儿说当然想了，于是我们用打火石点燃了满是油污的布，引开士兵的注意后来到二楼阳台，借助绳子逃离了佣兵队之岩。

回到乌比之村，看见村中有三名游艺人在表演，分别是宝根（ボルガン）、安妮（アイリ）及莉娜（リイナ），而我竟被安妮邀请成为表演飞刀的对象。（只要一直不动（动かない）就能完成表演）表演完毕，祖儿说我们正要去卡罗之街（キラロの街）找义妹。原来游艺人们也想去那里，只不过在通过燕北之山顶（燕北の峰）的途中会有怪物出现，所以他们希望和我们同行。我说当然没有问题（もちろん OK だよ）。

来到北方的燕北之山顶，两名士兵说这里有怪兽出没，不许任何人通过，不过莉娜不知用了什么方法，竟然得到了士兵的准许……在打倒了山顶的雾之怪后（在离入口不远的地方有一个回复之泉，可以作为提升等级的工具，否则等级太低，无法打败前方的雾之怪）。

现在，我们终于来到了卡罗之街（キヤロの街）。祖儿也要先回自己家里看看。那么进入左方的山道，我回到了

与奈奈美、祖儿从小到大一起练功的道场(在道场左下方的房间可以取得旧书第一册(?ほん)。而且调查道场外的大树三次可以找到隐藏角色——飞鼠古姆古姆。从后门出去,会看见奈奈美正在师父的坟前祷告,我对她说“我回来了”(归つたよ),她说外面传出了捉拿两个都市同盟的少年间谍的消息,这一定是你和祖儿了,于是叫我和她一同逃走。来到道场中间练功的地方,调查一下上方的壶,奈奈美就会让你在大、中、小三个壶中任选一个,我选择了小的那个(小きいつぼな持つていく),因为这个是奈奈自己做的。

一踏出门,凯宏王国军队的士兵到了,干掉他们后兰度会出现,于是我说:“队长……为什么”(队长……なぜ),兰度说你是不会明白的,然后就把我们押往牢房。另一方面,祖儿遭到父亲的拒绝与母亲见最后一面,还说不会承认家族中有他如此一个不肖之子,然后祖儿就被士兵带走了。

在牢房中,我们听到兰度说要陷害我和祖儿以挑起与都市同盟的战争,废除休战协定。第二天,我们被带往刑场,这时凯宏王国的公主吉尔(ジル)刚巧经过,就问我们是不是都市同盟的间谍,我说:“我们是无辜的。”(ぼくは无实だ!)到达刑场后,兰度问我有没有遗言,我只说了一句讨厌(……キザ),兰度听罢大怒,叫士兵立刻行刑。这时菲历与域陀忽然出现将我们救出,兰度见所有的士兵都被打倒就立即逃跑了。

祖儿说一定要救出奈奈美再走,我也同意他的看法(ナナミなたすけに行こう),于是我们立刻赶往牢房,但是奈奈美早已逃出,她正想去救我们呢。

杀戮

一行五人回到佣兵队之岩,域陀说他们人手不足,要我去看看有没有加盟者。在莉安娜(レオナ)处可以编成队伍,在芭芭拉(バハラ)处可以将没用的东西存放起来,在保罗处可以记录。

来到乌比之村,我们在宿屋旁看见一个人躺在地上,就上前问他有没有大碍(だいじようぶ?),是否很痛(いたいんてすか?),原来他很久没有吃过东西,于是我说噢……好吧……(え……いいよ……)就带他到宿屋吃饭。在宿屋中得知这人叫力丸(リキマル),他十分感激我救了他。在帮他付了3000元的帐后(うん…扩うよ)他就会加入。走到村中右上方,一个叫美里的女孩叫我帮她找回她的宠物山鼠,答应她的要求(先选どうしたの?再选いいよ)后我们便进入乌比之村北的山路。

先往左走会看见一个掉下来的雀巢,里面还有一只雏鸟,将他放回树上(小鸟なもどす),离开这里往里走会见到一个空屋,再回来时就会遇见一个人和一只狼狗,那人正在欣赏小鸟的叫声,我明白了(そうてす)后,便邀他们加入(仲间になつてくれる人なさがして田……),这样基利逊(キニスン)与小白(シロ)就会加入。想让他们立即加入的话就选(はい),不用的话就选(いえ,みんあの所人……)让他们回莉安娜处待命。回到入口处往右走,降服美里的宠物飞鼠后她就会加入(そうかな)。

出了乌比之村往西北走,我们来到了鱼儿之村。(トトの村)一进村就有一个小女孩比莉加(ピリカ)很开心地走过来向祖儿打招呼,一番介绍之后比莉加请我们去她家做客。又一番介绍之后比莉加把我们叫到她的屋里,说是想让我们帮忙到米祖市买一份礼物给她的父亲,我们当然答应了她的要求(そうだね)先去村中的宿屋,在里面可以找到每种能力都十分平均的渣姆渣(ザムザ)加入,然后从村子左方的桥离开,继续西行来到米祖市(ミコーズ市)。

在道具屋中,店员说木制的护符要500元,虽然比莉加只给了我们50元,但我还是决定以高价买下它(もちろん)。

回到鱼儿之村,看见村里一片狼籍,显然是被军队破坏了,而比莉加正在一旁哭得歇斯底里,她说亲眼看见双亲被人杀害,所以极为难过。良久,有一个人走过来,她问我们是不是避过凯宏王国的军队才生存下来的,而我反问她是谁?(君はだねだ?)她说她叫苹果(アツプル),听说了凯宏王国王子怒加的恶行而特地来看看,她还问我是否知道域陀的下落,于是我们就带着苹果和比莉加回到佣兵队之岩。再次进入鱼儿之村可以找到战士青娜(ハンナ)加入(选いつしよに战いましよう)。

参战

回到大本营,苹果认为怒加一定会再次来袭,所以要与菲历和域陀商量对策,而我就先回房休息了。过了一会儿,莉安娜进来说域陀想找我商量一下对策,于是我俩便上楼找他。

域陀说要我去乌比之村找一个叫津纬(ツアイ)的人来制造火炎枪以对付敌人,当我清楚了一切之后(わかりました),菲历就将2000元交给我。

我们在乌比之村(ソユーべの村)北之山路的一间屋子中找到了津纬,于是我说:“希望你能够帮忙”(あなたのかな借りにきました)而津纬也已知道了鱼儿之村遭袭的事,已经准备了一些材料来制造火炎枪。

回到佣兵之岩的会议室,我提议让我和祖儿也参加战斗(ぼくもいつしよに战う),但是遭到了菲历的反对,于是我就与菲历来个单挑决胜。取胜后(只要选攻击即可获胜),菲历答应由我率领一队士兵。

纹章

为队伍起了名字后,我和祖儿便回到房间休息,等待战斗的开始。(记住要把一些没用的东西放在仓库中)

在广场中得知凯宏王国的军队很快就会来到,而米祖市的援军要在十日后才能到达,所以大家最重要的任务就是守城,不要让他们攻入。

在战场上,凯宏王国军派出了所罗·截(ソロン·ジー),古鲁根(クルガン)和薛度(シード)三名大将出场。我方依靠着火炎枪将敌方击退后,苹果说大家应争取时间休息,因为敌方明天会再次出兵攻打,这时一个士兵走过来报告凯宏王国再次出兵攻打,当我准备好了之后(だいじようぶ),便再次进入战场。由于在战场的南方出现了怒加的援军,所以没过多久佣兵之岩就失守了。作战失败后,菲

历叫我立刻逃走，但祖儿说要先救了比莉加再离开，我答应后（ぼくも行くよ）便来到会议室找比莉加。在会议室中我们看到怒加已经将保罗杀死，现在正要向比莉加下手，于是我立即出手相救(たすける)。不过怒加的实力太强，以我和祖儿的实力仅仅能挡开他一剑。就在千钧一发之际，屋内出现了猛烈的震动，此时域陀和菲历赶到，他们说已经引爆了军火库中的全部火炎枪，并且命令我立刻赶往米祖市。

在经过鱼儿之村（トトの村）时，比莉加一个人走进鱼儿之祠（トトの祠），于是我们便跟了上去。在祠中有一块石碑，上面写着：

"我与我朋友的思想封在这里，我们不能够成为一体，深感遗憾。"

——肯．玄觉

祖儿道："玄觉？是不是关于师父的事呢？"突然间一道强光闪过，两人到了一个奇怪的地方。不久，一名巫女出现，她说："受到命运之线牵引的人，在集齐宿星前会将你们带领到此。"说罢，巫女就离开了。在洞窟中，我取得了"辉盾之纹章"，祖儿取得了"黑刃之纹章"。

宝物

两人取得了这么强大的纹章后便立即往米祖市进发。到达了米祖市后，由于守门人一定要我们出示通行证才准许进入，于是我们便离开了这里，来到东方的白鹿亭。

当我们刚刚准备休息一下的时候，发现一个叫雅历士（アレックス）的人正想找一些同伴和他去白鹿亭的遗迹探宝，然后就匆匆的走了。

第二天当我们正打算离开的时候，雅历士再一次出现，他说他有进入米祖市的通行证，但借用的条件是我们必须和他去寻宝，我答应了之后（おもしそうだな，手传うよ），就和他前往右方的仙特奴族遗迹（シンダル族遗迹）。走了一会儿，会看见一扇门，旁边还有一个圆形缺口，但是雅历士怎么也打不开它。那么继续向左走，过桥后会看见地上有一个红色的开关，只要将旁边的石像往右推去就可以开启上方的门，取得圆形石板(丸い石板)。回到刚才那个有圆形缺口的门前，用石板开门。进入门内抵达十字路口，先往左走可以取得三角之石板（さんかくの石板），然后进入左方的通道取得火晰蜴之封印球。再回到十字路口向上可到达第二个十字路口，朝右走可以利用三角石板将水门关闭。回到第二个十字路口，向上行取得四角石板（しかくの石板），再回到第一个十字路口的右方通道取得宝箱。接着进入第二个十字路口的左方通道打败一条巨大的双头蛇取得闪电之封印球。来到宝箱处，雅历士心急地想看看里面藏了什么宝物，殊不知原来是一株很平常的药草(やくそう)。回到遗迹入口，雅历士气愤地将药草丢在一边。

回到了白鹿亭，雅历士的妻子兼宿屋管理员希露达（ヒルタ）因为操劳过度而倒在了地上。我立即回到遗迹入口，取回雅历士丢下的药草带回白鹿亭。将药草交给奈奈美。在希露达服用后，她的病有了好转，这时雅历士才知道什么才是重要的东西。

潜入

拿到通行证后我们再次回到米祖市，商量着如何骗过守卫，我扮雅历士，奈奈美扮希露达，祖儿扮他们的儿子彼得（ピート）。由于祖儿扮得实在不像，所以我们被抓进了牢房。第二天清早，域陀和菲历来到，叫我们到上方的市政厅去。不过在去之前，需要把比莉加交给莉安娜看管(宿屋中)。

进入了市政厅，域陀说有个人正在等待他们，进入有守卫的会议室中，可以看到等待他们的人正是米祖市市长阿娜比露。在说了一些无关紧要的事情后，阿娜比露的助手吉斯（ジエス）带着我们离开了会议室。

来到右边的房间，吉斯说凯宏王国军队已集结在北面的关卡准备和米祖市开战，所以他们想潜入敌方的军营，看看敌方有多少粮草，来个知已知彼。我们接下这个任务后（わかりました……）吉斯就将凯宏王国士兵的衣服交给我（在这个房间最上方的书柜里可以取得旧书第4册）。在街上我们遇见了很久不见的藤太，他带我们去见他的师父丰安（ホウアン），他希望藤太跟我们一同战斗，让他吸取一些经验。（再找丰安谈话可取得菜单3(レシピ3)，然后再去买一个解毒草吧）回到酒吧，可以看见一个叫安妮坦（アニタ）的醉鬼，他会有不少话对我说。她问我有没有解毒药（どくけし），我回答有（いいですよ），她要是来来去去总是那几句的话，大家就先出村打一仗再回来，她会有新的话题。她又问我是不是很少见到女性剑士，我没有回答……）然后她会再重复刚才的问题，这时请她加入，她就会答应（な，仲间になつてください）在大街的右边逛一逛，会遇见一个叫艾莎（エルザ）的女人，她说她正被一个坏人追赶，想要将一件东西交给你看管，我听后就答应了她的请求（いいですよ）。不一会儿，一个叫古利夫（クライフ）的人会问你有没有看见一个金发女子，我回答没看见！(知らないよ）回到了酒吧，祖儿向比莉加告别，而我们就向北方的关卡进发。

进入了关卡后往右方的通道走就可以到达营地之山路（キヤンプへの山道）。进入了凯宏王国军营（ハイランド军キヤンプ），我们就开始调查敌人到底有多少军粮，不料被一名士兵发现，经过一番盘察后我们蒙混过关（选そうですね，再选はい?）。

看过了粮食后，我们立即逃走，但是刚走出粮仓就被兰度发现，我们见势不妙就躲进了一个特别豪华的营帐中，并且在里面遇到了与我们有一面之缘的凯宏王国公主吉尔，吉尔说曾记得在卡罗之街遇上过我俩，还记得我们是间谍，于是她问我们是否成功了，我无言以对(……)。她说她哥哥怒加正在挑起战乱，她来此的目的就是阻止她哥哥这样做，虽然未必有效，但她还是要试一试。

离开吉尔的营帐后，兰度早已在外面恭候，击退一些士兵后，祖儿叫我与奈奈美汇合先行离开，不过我不答应，(それはできない)但是祖儿已经上前挡住了士兵，命令我快逃，他会随后赶上。

异变

我和奈奈美回到了米祖市，四处打听都得不到祖儿的消息，只好来到阿娜比露的会议室报告消息（选2周间ほど……）。

在酒吧中，奈奈美表现得十分紧张，我安慰了她一句（ジヨウイなら大ナ夫だよ）后，就和她一同去外面等祖儿回来。等了很久，祖儿终于平安归来，(连选3次いつしよに待つよ)我们就回到宿屋休息。

第二天早上，奈奈美说要去庄士顿之丘（ジヨウストんの丘），于是我们来到左边的庄士顿之丘，域陀说这次来的目的是看看丘上会议。进入会议厅，得知凯宏王国军已经逼近，准备进攻米祖市了。

回到酒吧，阿娜比露说玛芝路达骑士团（マチルダ骑士团）已经答应出兵相助，这时祖儿说要出战，我也十分赞同(もちろんだよ)。

到了夜晚，凯宏王国军队已经来到。找域陀说准备好了后(うん)，就可以开始战斗。由于敌方大将基鲁巴图(キルバート）的倒戈和玛芝路达骑士团的援助，我们打了个大胜仗。回到酒吧，奈奈美要找我谈一谈，我说没问题。(いいよ）在隔壁的房间，一个叫影（カゲ）的神秘忍者正在与祖儿谈话……

来到会议室，阿娜比露叫我们晚上再来，她要和我说一些关于师父玄觉的事。回到宿屋，我对奈奈美说祖儿自从回来以后就有点奇怪（ちよつと……ジヨウイガ气になるから)。在市政厅门外，我看见祖儿正与一个人谈话，但转眼间那人就消失了。于是我上前问祖儿那是一个什么人(今の人はだれ?)，祖儿说不能透露，还说这一场战争不会很快结束的，让我与奈奈美尽快离开。我反问:那你怎么办(きみはどうするんだい?)?祖儿沉默不语……

夜晚，我去找阿娜比露谈师父玄觉的事，但看见祖儿手持刀子，而阿娜比露躺在地上，身上流了很多血，我大叫:祖儿，你在做什么(ジヨウイ！何があつたんだ?)?但祖儿没有回答，只是匆匆走了。

阿娜比露醒后，她告诉我，我其实是玄觉的儿子，还问我是否怀念玄觉老师，我回答是的(はい……)。

回到酒吧，莉安娜说域陀去了南翼布（サウスウインドウ市)，叫我们也赶紧去那里找他。

渡湖

我们来到了歌洛尼之村（コロネの村)，当走到最下方准备出海去南翼市的时候，王国军的人却不让我们出去。(在酒吧的一个村民身上可取得菜单5(レシピ5) 来到宿屋，我们又见到了三个游艺人，聊了一会儿后来到右边的屋子，看见一个叫斯拿（シーナ）的人因大河（ダイ、ホー）不肯载他渡河而气愤不已。我们进屋后，便说想要渡河(どうしでも，湖をわかりたぃんです!)，大河说可以，但要与他赌骰子胜利才行。游戏规则是:投出三粒骰子，若有两个相同的话，第三个便是点数。例如你掷出1,2,2的话点数就是1,而他掷出2,3,3的话点数就是2,那么他就胜了。但是如果你掷出的点数没有一样的，就要重新掷投，而且掷3次都没有一样的就算输了。当然，三粒骰子的点数全部一样的话,差不多就胜了。

赢了大河后，他就会载你渡河(先去找游艺人，然后带着他们一起渡河)。座船来到古斯古斯之村，我们在这里稍作休息就前往南方的南翼市与域陀会合（サウスウインドウ市)。进入南翼市，原来域陀等在这里了，聊了一会儿(选ビクトールさんだよ，再选じつは)，域陀叫我到宿屋去和菲历商量一件事。来到宿屋，菲历说这里经常发生怪事，而具体情况她也不清楚，要去问市长古兰玛（グランマイヤー)。另外，在右侧大家会发现5个并排放置的花盆，调查从左数的第4个可取得友情之封印球。

来到市政厅，古兰玛市长告诉我们这里经常发生女性失踪事件，希望我们去调查一下，然后他会派出副官代列度・Y(フリード・Y)帮忙。回到宿屋，莉娜也想跟我们去，于是五人就立即赶往北翼之村。

一进西北方的北翼之村(ノースウイドウの村)，我们就闻到了一股腐尸的气味，原来是吸血鬼尼古洛特（ネクロード）在三年后的今天再次出现危害人间。在被吸血鬼打得一败涂地后，域陀说要到西南方的风之洞窟去取星辰剑来杀掉这个早就该死的家伙。

我们来到风之洞窟，走了一会儿看见一个叫刚（カーン)的吸血鬼猎人，叫他一起走吧(いいよ)。到达了洞窟的深处可以看见星辰剑，接受它的一番考验后我们就回到北翼之村找尼古洛特算帐。

进入了北翼之村，我们便朝上方的入口走去。(注意，这里的道具要一次拿齐，否则就拿不到了)走了一会儿，来到了一个有五个石像的房间，先把中间的石像推过去使它们成并排状，这样左方的门就会开启，再推开最左方和中间的石像，中间的暗门也会出现。(里面有宝箱)在一个充满蜡烛的房间，会看见上一排蜡烛的1,2,3,5支点着了，将下排的1,2,3,5支点着，就能开启中间的门，全部点着上一排蜡烛的话能开启右方的门。

到达了最深处，尼古洛特说如果域陀不交出星辰剑，就会杀掉一个无辜的小女孩，我虽然十分焦急，但还是不出声(……)，众人正不知如何是好的时候，域陀却已经看穿了这个诡计，一剑将小女孩劈成两半——原来是个假人。我们准备好后（うん!)，就开始向尼古洛特攻击，这个吸血鬼见势不妙，就逃之夭夭，留下一个巨大的骷髅与我们周旋，干掉它之后，就平息了这一场女孩失踪案的风波。

试验

由于尼古洛特逃脱了，所以我们也决定离开这里。但刚说他要继续追查尼古洛特的行踪，于是离开了队伍。又走了一会儿，菲历过来说南翼市已经落入凯宏王国之手，古兰玛市长也惨遭杀戮，看来我们只好在这里暂避一时了。

众人在二楼的一个广场中商量，我问大家有何对策(第二项)，苹果说要找住在拿达道之街的一流军师修（シユウ)来帮忙。

下文见23页

文/康达　责编/PERFECT

小龙 斯派罗

完全三维 视觉良好

曾经着手制作“古惑狼”系列的马克.桑尼先生的最新作品终于要在PS上推出了！本作是将在美国及欧洲发售后大受好评的作品重新制作的，长时间荣登日本《FAMI通》游戏杂志海外排行榜前30名。相当值得期待。

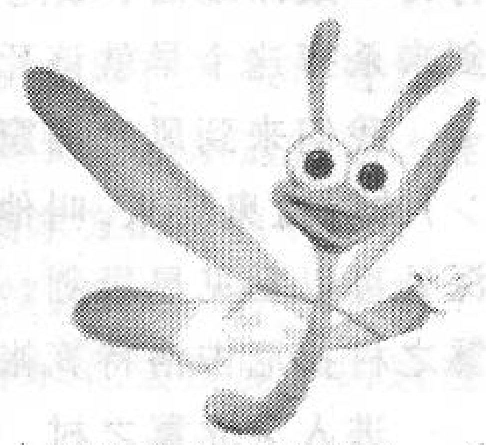
PS	厂商：SCE	类型：ACT
	发售日：99年4月	



全世界瞩目的新英雄：斯派罗即将隆重登场！



本作的主角斯派罗是只小龙，虽然有点骄傲不过拼劲十足，为了打倒老怪奈斯堤，和好友斯巴克斯一同展开了冒险之旅。



斯巴克斯

↑他是斯派罗的好友，蜻蜓族的小孩，常在斯派罗身旁飞来飞去并且帮忙收集道具。

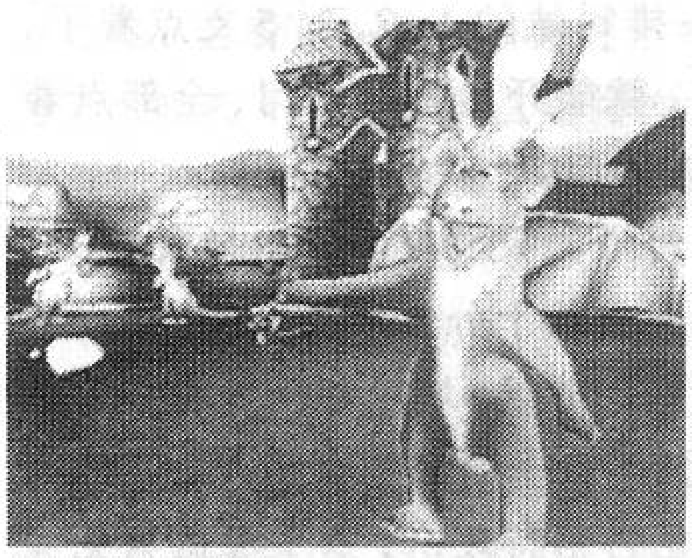
~ STORY ~

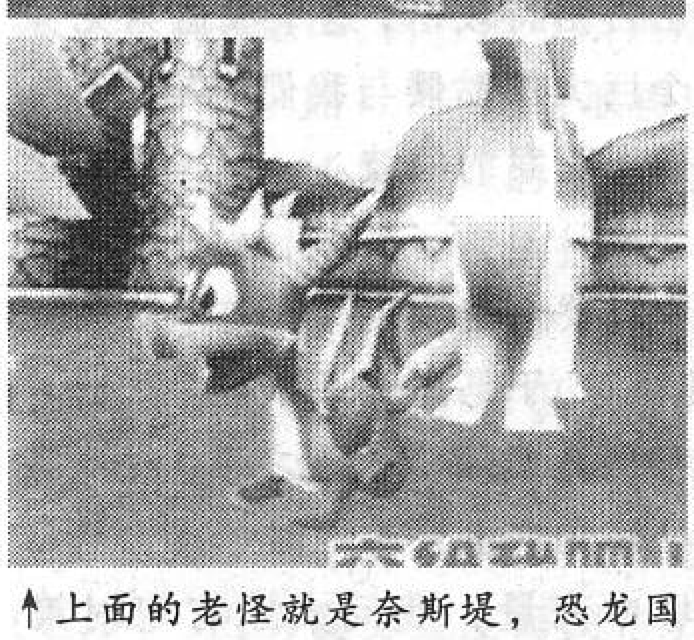
这里是恐龙族和平度日的国家，但是有一天来了一个叫做奈斯堤的怪物，用不可思议的魔法把恐龙都变成了水晶，唯一逃过一劫的是小恐龙斯派罗，为了打倒可恶的奈斯堤，斯派罗和他的好朋友斯巴克斯一同展开了冒险之旅，究竟有多少困难在等着他们去突破呢？还是请各位静心等待发售吧！

在这个全三维空间的游戏中，玩家可以利用简单的操作和斯派罗一起在美丽的世界中快乐地冒险。斯派罗的基本动作只有喷火、冲刺和空中滑翔（滑翔飞行），易于上手的同时，游戏制作者更为玩家准备了各式各样难于言表的特殊视觉效果。

空中滑翔时的动作值得玩家特别留意，斯派罗用小小的翅膀在空中自在的滑翔，美式风格十足。

冒险舞台充满深度，日版游戏增加了原创要素！





↑上面的老怪就是奈斯堤，恐龙国被他的神秘魔法给弄糟了。可见描绘细腻而临场感高。而斯派罗样子虽小而力气十足，冒险由此展开。

游戏舞台用最新3D技术描绘成了六个美丽世界，斯派罗可以在这里面自由地四处奔走，目的是救出大恐龙并且搜集宝石。就拿第一个世界“绿色花园”来说，它是由5个变化丰富舞台所构成，舞台中还增加了日版原创的要素——招牌！它告诉玩家冒险的提示。多了这项要素，就算是不擅长解谜的人也能靠着提示顺利地进行游戏。的确是相当体贴的设计。

乐趣直超“古惑狼”！



↑这就是第一个世界的美丽画面。对于其中有高低差的舞台，应运用斯派罗擅长的空中滑翔来越过，然后逐一收集宝石。图片中的斯派罗正在酝酿着什么动作？而左端的妖精可以帮你储存游戏的资料。



←这是世界1的夜光广场舞台。图中是各舞台回故乡的必经场所，可由此处自由往返故乡和各个舞台。



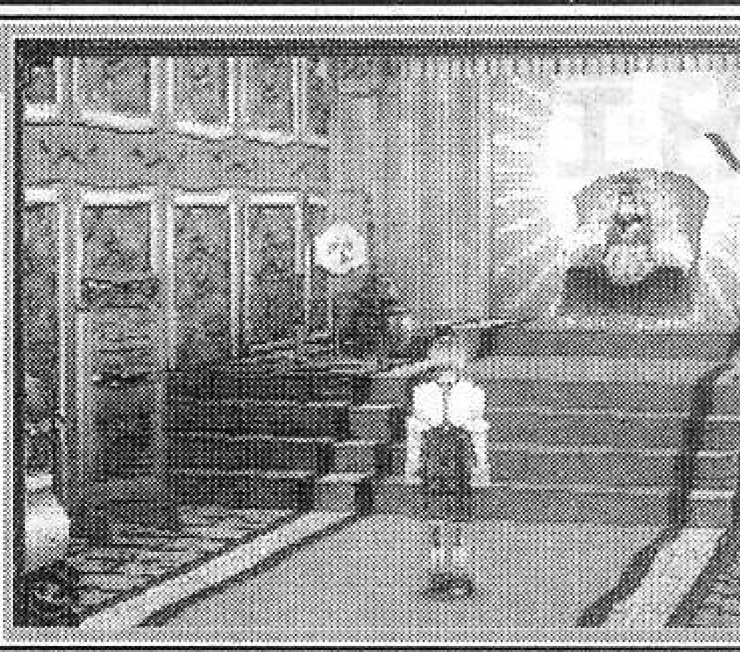
←世界1的BOSS是个神奇的南瓜。对付它要用喷火。注意从南瓜中出来的羊。

神秘的约柜

系统复杂 挑战较多

在SFC主机上博得好评的RPG游戏如今被改以AVG的形式推出。由于游戏有了大幅的改变，这里将为大家介绍几个和游戏有关的重要构成要素。游戏的内容包括了解谜、同怪物战斗以及可以享受卡片游戏的乐趣等。

PS 厂商：ENIX 类型：AVG
发售日：99年3月18日预定



本游戏有男女主角各一名备选，你要和叫做“亚克”的妖精一起努力，解开各式各样的谜题。

故事是从镇上来了一个不可思议的表演团体开始的。而游戏的目的，就是要以建立在广场的不可思议的剧场为据点，穿梭于四个异世界，把七个“亚克”给找到。我们有必要仔细了解在游戏中扮演重要角色的亚克。

■亚克是什么？所谓的“亚克”，是指存在于这个世界中的妖精里，最高级的妖精。妖精们为了成为亚克而展开旅行，并且在达成各种不同的目的后成为亚克。所以首先要和妖精建立起良好的关系。

■亚克的效果？妖精所具有的特殊能力，在变成亚克后，会拥有完全不同的特殊能力。例如，“勇气的妖精”附在谁的身上，就会使那个人产生勇气。但是，变成“勇气的亚克”时会加上炎的属性，具有点燃东西的能力。所以在和妖精及亚克交往时，要特别地注意他们的能力，否则是无法顺利的……

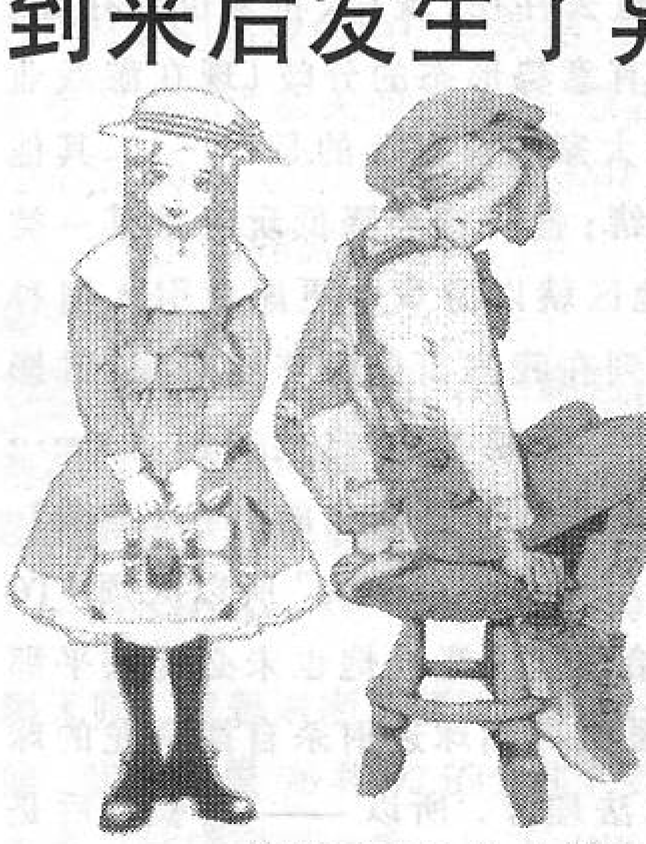
■和亚克的信赖度？亚克和主角之间，有所谓信赖度的参数设定。信赖度会随着主角的行动而产生变化。根据信赖度值，亚克的会话内容也会有所变化。为了使游戏能够顺利地进行，就必须和亚克保持良好的信赖关系。

为了解开许许多多的谜题，有必要让亚克加入我方，并且好好运用他们的能力。亚克和主角的信赖度高时，会在主角的周围以火球的状态飞来飞去。但是，若是信赖度低时，亚克就会依照自己的意思，往喜欢的场所移动，这样就无法好好地借助他们的能力了。不过，一旦使用“妖精卡片”，可以在与信赖度无关的情况下，叫出他们。随着游戏的进行，妖精卡片可以透过和许多存在于世界的精灵进行“妖精卡片游戏”获胜的方式来得到。

本作是从主角被带至由杂耍团团长、本身就充满了许多谜题的“银手指”奇普斯所建造的剧场开始的。随着这个剧场内的谜题被逐一解开，玩家也就可以前往4个不同的世界。这是唯一的办法。这四个世界分别是：虚幻剧场，妖精乡，蒙斯特罗姆博士的实验室，不思议的舞者(中国)等。

必须指出，玩家的目的是要找到7个ARK，然而，这里所说的ARK是指妖精蜕变时的名称，因此，更严谨的说法应为：主角为了让妖精变成ARK而展开旅行。在达成各个旅行的目的之后，妖精们就会因此而变成亚克。因有受制于主角行动优劣的信赖度存在，此值较高才可得到亚克的帮助。

平静的小镇在杂耍团的团长到来后发生了异变！



●GIRL，13岁半，拥有有利于剧情发展的料理特性；●BOY，14岁半，性格则会依玩家的作法而发生变化！他们的名字正等着玩家给起呢！



→“银手指”给小镇带来了灾难。怪人叫奇普斯。他建造的剧场正是游戏的起点所在。



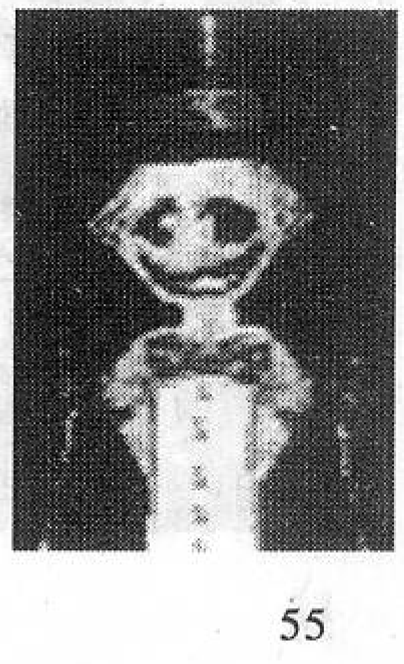
→勇气的ARK。手中所持的斧，是用来破坏人类的心锁，然后唤起藏在人们内心深处之勇气的武器。



←这便是回忆的ARK。具有唤起自身回忆的亚克，吹着花形长管乐器。



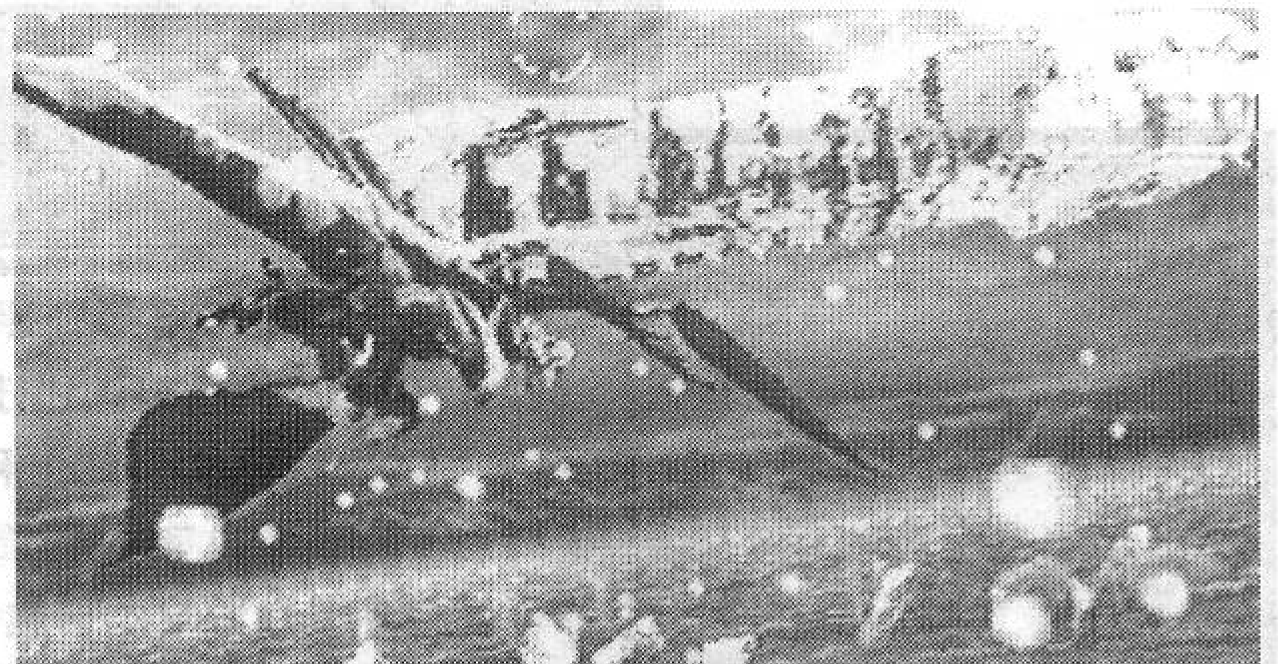
↑这门后究竟有什么东西在等着你呢？



科·普·园·地

游戏文化浅研：形式与内涵(四)

文 ROCKMAN/责编天师



五 拓展到生活的"游戏文化"

(一)玩家的确要分派： 派系本来就客观存在(注：不要联想到黑帮斗殴)，东西方文化有差异、各国法制有差异、民族风俗有差异……游戏也一样。即使舍弃"派系"一词用"喜欢哪个类型的游戏"取而代之，还是一个意思。最有包容力的玩家也不会对所有游戏感兴趣，或许你会尝试各类游戏，但自己最热衷(即擅长)的不过2、3种而已。由审美观念不同造成这一状况不足为奇，派系过去存在，现在、将来也会存在，即使以后硬件制式统一，仍会有意势形态的分歧(现在游戏业界并无强有力的领导者，不知大家翘首以待的是……)。其他因素也有影响：喜新厌旧的情绪；挫折感会降低玩者对某一类游戏的兴趣；有经济缚束的地区就以游戏厅更愿意引入何种机台决定派系"规模"(拳皇系列在我国街机房阵容夸张，谁影响谁说不清楚，好在没人说过"97超越VR3"之类的昏话)……但总的来说，用情感划出的沟壑是使问题僵化的所在(喂喂！认为"两人搓招比试始终不如用枪解决对手快"所以厌烦FTG的朋友，就拿电脑战机来说，给你扛上激光炮也未必能摆平那些"金属块"呀！HAHA！)。这虽无异端球迷射杀自摆乌龙的球员般可怕，但狂热崇拜必然无法理智，所以——"希望背后是失望"、"习惯接纳对方的见解"总是要记住的。商家之间没有永远的朋友或敌人，一切决择与动向权衡既得利益，毫无感情可言，大家要避免无谓的"感情损失"。但我想可以变着法子安慰自己，表现得十分宽容。像维护自己尊严般尽心维护某些厂商招牌的SUPER FANS，认为是对的就去做，信念执着的他们始终是可爱的、可敬的！

理智与激情难道不能同冶一炉么？让欣赏和选择多于批判和拒绝，用豁达的心态去大胆尝试，往往有意想不到的新发现喔！

近闻多有斥咤江湖的女性格斗家(街机一派)，更令本人对"派系"一词感到模糊不清。其实就那么回事。分派并不一定意味对立，相信大多数人都同时属于好几个"门派"吧？

(二)旁人的疑惑，不被理解的苦恼。 我猜对游戏相关知识略有精通的玩友都有向那些不知任天堂为何物，甚至将之理解成"与地狱相对的天堂"的门外汉解释过游戏的引人之处(有时明知是"对牛弹琴"，也……)，期望得到少许"共鸣"的经历。孰料，他们往往淡淡一笑："我不知道你在说什么，让人更无法理解的是为这些东西投入精力值得吗？"——那种极度尴尬、孤立无援的境地令人伤心(如果闲聊对象是父母，则答复更令你满意！?)。他们以很少的理由将自己视为"不好"、可笑的东西压制下去，且不需要进一步的答案。

人们总是怀疑身边的一切，未弄明白之前，怀疑意味着抵制，当大部分人接受或亲身经历感觉尚佳时，才会承认这种新事物。其实怀疑是个自我保护意识，拿到不确认的药，你会不会乱服呢！(又注：游戏不是毒品)

传统的学校教育带有权威性和强制性。但学生不希望得到枯燥、古板的课程。电视、漫画、游戏都很有趣，摄入这些被家长们视为庸俗的玩意却能令其得到满足。

并非生来就是"坏孩子"的游戏饱受恶评，它确有不足，但也应指出那些始于游戏之前并悄然兴起的含"杂质"的媒介。相信电玩世界日后是为一方净土。

(三)陋法一则。 游戏非看乃玩，在屏幕前"陪坐"的事身为"玩家"的我们也难以忍受，玩游戏时的"忘我"常被父母当成无视他人存在而发脾气，自然将矛头直接指向游戏，严重的话，将遭"全面封杀"……其实你只要站在别人的立场上想一想，这样做或许不算过分！本人有一来不及施行的良策"平安游戏法"愿献出与人共享(关系僵化的朋友慎用)。据观察，30～40岁左右的成年人喜欢赛车和桌面益智游戏，有时甚至尝试"死亡之屋"之类枪战游戏。各位不妨诚恳地邀请父辈共同"闯关"。请不要说"太困难"，游戏魅力今非昔比(至少对旁观者是)，八位机上的"色块"苍白无力地表示：这是一个人。现在你只需指着CG人物画册对他们说"像电影般真实，更能够操纵他们游戏"。在这些人脑海里形成这样的概念，有试一试的欲望。你成功了？

只要够投人，父辈甚至会成为比"师父"强几倍的"达人"(不少中老年人玩早期的"俄罗斯方块"掌机、GB的"玛莉医生"等节目已至顶级水准)。同样，比较开朗的父母与子女争夺游戏机"使用权"那样令人大跌眼镜的事也一定会发生。那些父母对孩子"吃零食行为"就看得宽。既能增进家庭和睦，又能顺理成章玩游戏不是做梦，我相信一定有读者是这样的。"能做的话，我早就做到了"！你可能这样想，那么请你反省一下，看看是不是你过分得让人无法原谅。再次提醒大家：做任何事情过度者会招致反感，仍未被国内舆论看好的游戏游戏尤是。

把游戏看成烟、酒之类的消极享用品，太可惜了这项智慧的结晶。想要被理解，就必须让人们相信游戏真的是一种能催人奋进、向好的方面发展的精神工具。由此看来，热血的"闯关族"们要油啦！^-^作者于文中所阐述的观点，仅供读者参考用。

GAME OVER THANK YOU FOR READING

作者特别致谢：王肖珂

天师道场

♠本栏目为不定期刊登，欢迎读者来信一试



■朱卫强绘图

编者天师按/请大家不要将“成绩释放”等同于“封神”。我们释放成绩，正是为了获得更多更强的成绩。封神必须要有一个时间过程，以供比较。而且封神时无论如何也得有一定的仪式吧？哪怕寒碜点儿，就像上期那样。这样一来，高打也好、准高打也好，便都有了上台面的机会。还是那句话，重在参与，你不写信汇报，怎知成绩不被登出呢？况且，这些高手的成绩一出，一高兴没准还能带出几句“真传”，那可是我等闯关族也好，街机仔也好，都非常欢迎的事情了。

■天师兄弟：你好。

因无法确知你的贵庚，特以此相称。因见你所倡导的“封神”已开张大吉，特在此恭喜发财，红包拿来。见到各路英雄纷纷将拿手成绩登出台面，遂决定也抛砖引玉。又因小子道行尚浅，不足以与绿林好汉较劲，请多包涵。

●《格兰蒂亚》

我经72小时苦战，将主角LV升至47级，其他人员也是40级以上，全员剑技、魔法的星级为全满，以至于打最终BOSS盖亚时，只有我打它，没有他打我，直至消灭盖亚，也没有让他发出招。

特将以上两种节目（天语/现在看来，您的GUNGRIFFON Ⅱ还需再练习啊！）的小小纪录孝敬，不成敬意。

★望着DC流口水的 四川乐山 刘静

■天师：第一次给杂志投稿，心情有些激动。希望以后多多关照。另外有两个本人以为较好的游戏成绩，汇报如下：

●《95究极灌篮》（根据95典藏本名，DATA EAST出品）

巴西队　单局最高分 55:0　（对手为韩国队，LEVEL:4）

巴西队　平均得分　35.5

★哈市李晓楠

■天师：您好！

看到封神榜如此红火，不禁心潮澎湃。

●天草降临（ARC）

时间：07'17"69　塔姆塔姆（罗刹）　LEVEL:8

格剑　106，大约5秒。虽然格剑和分数，时间等不太相同，但它也是游戏的一部分，也是竞技的一种方式，熟练掌握将从中体会到其独有乐趣。有荣誉感。

●月华剑士（ARC）

➡1219300⬅　李烈火（技）　LEVEL:8

我用李烈火（技）打出18HIT，未用↓↓AB、超杀及潜在奥义，这个HIT数，有人能超否？（无限连击不算在内）战绩如何？可封神乎？此致敬礼。

★黑龙江阳城市和平区 刘信平

■致天师道场：

●《三国志》（绝非什么三剑圣等）

最高难度，三打时的血槽长度，游戏难度为最高级，选用者为黄忠，一条命，单打不续币干掉曹操，从而享受洗澡与百兽的贡奉。留名：WLX。

●《铁勾船长》（还是铁胶船长？）

最高难度，双打（我与好友JXD）两条命不续币，三次通关后，WLX的游戏角色仍两条命，JXD的游戏角色剩一条命，再后来被游戏店老板关掉了电源，原因是一周来该机器的“吃币”数为不到20币（注：当时我和JXD每天去一次该店，一天我二人买二个币，打完就走人）

●97

分数：724400　使用人物：麻宫雅典娜　LV:8

★江苏常熟市盐港北村 温黎星（天语：先登出你的老成绩，你新创的成绩很可能被封神，97狂敲分之道，可以再稍等一下）

■天师：我是对街机游戏十分感兴趣的玩家，说来也许你们不信，我们这里96和97的分数特高，本人也可算一位96的禽分大家。希望可以上榜。以下SNK出品的游戏，LEVEL＝8。

●96：本人平均分在92万以上。

➡989800⬅　使用人物：特瑞、安迪、克拉克

857200　使用人物：克拉克（一律一挑三）

●天草降临：

10'08"　使用人物：霸王丸（修罗）

10'15"　使用人物：风间苍月（修罗）

天师，怎么样？我所在的城市街机虽然不少，但种类却不太多，不管出什么新游戏，至少比昆明市晚半年才会出现。说来惭愧，本人不精通战机类游戏。祝天师道场越办越红火，成为一个名牌栏目。下面是朋友捎托我捎带的几个成绩。

●三国志：2623400　人物：关羽

三国志：圣剑无敌 ➡4762650⬅ 人物：关羽（昭通 江明磊）

●97：➡701300⬅（昭通 陈亮）

★云南昭通文渊街16号黄德仲（街机留名：HDZ）



随手翻了一下日本街机专门志《GAMEST》，找到一个1945候选分数（下同），震电2304100分。1945二代，震电3023300分。这些成绩有名有姓有时间有地点，机厅直接提供。再举几例，月华二代，李烈火1392000（ALL）；生存模式，斩铁（力）41人斩。怒首领蜂的“封神”成绩为6亿4千3百50万零4百90分。19XX的震电成绩更达2000万分以上。

《合金弹头 2》攻关技巧(二)

■MISSION4:有一处幸运分,即打坏那辆 BUS“毛伝”后,若后面的宝物为鱼+狒狒,鱼可能为 50000 分.在此关宝物极多,大家一定要吃饱、吃好,不要亏待自己。

VS BOSS:人质出现前建议不要下“长房子”,否则不好保住 METAL SLUG,不要太早 MISSION COMPLETE。此关可在 50 秒、44 秒、35 秒左右等到送武器的人质。

■MISSION5:最初从天上下来时,跳到后面车上打死跳过来的小兵,第一辆及第三辆车上有 500 及 30000 分,在打第三辆车上宝物时,先跳到车上打死第四辆车上的敌人,然后才可接宝。5-1 小关不能走快,要一点一点地向前打,如果一下就全部引出敌人来,满天的手雷子弹会让主角死得惨不忍睹。打飞机时若要稳妥就等它一出来时就跳起扔 BOMB,若要加分就用手枪一下一下点。打坏第一架飞机以后,先跳起打死前面车上的狙击手,然后对着车开 9 枪(这里要记数),然后跳上车,用接前面奖分的方法接“H”。前面的两架飞机炸掉后,前面两辆车下面各有一个趴着的狙击手,若“H”有剩余则趴下武松就能打死他们,若“H”用完了,就蹲下扔一颗 BOMB 开枪,防住后面跑上来的小兵。最后一辆小轿车上有一个“R”,若单打最好别接,因为太难了。双打时一人缀住画面,一个跳上车去接。双打时也可用此法接前面的奖分,难度比单打低很多。

接过阁楼和过道中的 6 个人质后,打掉那座小炮楼。它发炮弹时,只要回头一边向上走,一边按子弹打死后面的坏蛋,地雷是炸不到你的。

5-2 中背包的小女孩可能会给你很多大分(有一次,给了我 3 个 5 万分的小熊),要看运气如何,但别忘撞倒她。打第一辆坦克时只要退到画面左端,蹲下开枪可以不怕后面跑上来的飞刀手了。对了!那 5 架飞机可以赶着用“L”焊红飞机,若是不幸死了一个人后,可退至画面最左端打死狙击手和飞刀手后再打飞机。前面的几架飞机打掉后,立马蹲下开枪。注意,只要蹲下开枪,后面的飞刀手是砍不到你的。若要稳妥,只要蹲下 BOMB 与机枪同按,然后迅速走到画面最右端,脸向左蹲下开枪,右边坦克的“H”最好先别接,待搞定左边的坦克后,检点剩下的“H”数,若“ARMS”多于 50 发就接掉“H”,若少于 50 就打光再接。第二辆中巴 112 发“H”就可搞定。第三辆剩余的“H”打光后,再按快一点手枪就可以打掉,接掉 10 颗 BOMB 后,退到画面左端打第四辆 BUS,待它逼近时就用 BOMB 炸它。打电车时建议在画面左端打,因为第三辆时天上会掉小兵下来,第四辆车画面左端也会出小兵。

5-3 若要加分就别接“S”枪。“LASER”加分可是贼快。其实水管中的人质也可用 METAL SLUG 来打,只要打掉那个炮楼后在水管处将摇杆↙↓↘三向摆动并开枪即可打出,但建议从 METAL SLUG 中跳出来接 BOMB,因为 BOSS 处有 30 发“CANNON”根本用不完。注意上过台阶后若机器难度为 LV5 或以上,就应注意上面的坦克发出炮弹打到 METAL SLUG。若要加分,开几枪后向后跳再打;若要稳妥,开枪时加上一颗 A.P 即可搞定。另外,对于 A.P 和 BOSS 处的 CANNON 都应跳出去接那 2 个 1000 分。

VS BOSS:用趴下开枪加上跳出坦克就可轻松 MISSON COMPLETE,要稳妥就 CANNON、BOMB、ARM 一起上,但别乐极生悲扔掉坦克!(编者注:作者轻描淡写,实则战况惨烈,全依各人的操作水平而定)

■FINAL MISSION:刚从伞上下来时难度就很大,现将一个 PERFECT 的方法告诉大家。下来后,先跑到画面左端蹲下开枪打掉坏蛋垛子的上半截,然后到水边跳起扔一颗 BOMB(此时还是小命要紧,加分第二),接着跳到那个发炮弹的敌人所站处,然后再跳到屏幕左端,对着右边的扔火箭的人开枪,但开枪应找准他们扔火箭的空隙,如枪开得太快,会把火箭打得太高,可能会炸到自己。打掉那个垛子和敌人后再跳到中间,跳起扔一颗 BOMB,炸死站在最高处的狙击手。然后待长火箭出过后前跳,一边按枪一边前走,狙击手站的高台上有一个给 BOMB 的人质。前面的小火箭是全出完的,可在此加过分再走。吊桥前的路牌处也有一个给 BOMB 的人质:若单打,走到画面中间等人质走过来;双打时一人在后面,一人到前面去,此时应向前保持一致速度相同),向前一点点带出敌人打死,对高台上扔一颗 BOMB,很好过去。单打待接过 BOMB 后向前一面狂跳,一面狂按子弹和 BOMB,才能过桥。单打难度比双打大得多。打那个持枪的小 BOSS,目前还没想出太好的方法,因为肉博(跳起用刀砍)时若他也跳起,则你先死,他的 BOMB 速度奇快,只能一边躲他的子弹和 BOMB 一边看着小兵的手雷,再一边看准时间用 BOMB 炸他,不要靠近他。若是不幸被他打死一个人,可趁无敌时间贴身用 BOMB 狂炸(天语/勇气可嘉,编者眼前已浮现出小人猛攻中 BOSS 的情景),他一定会死掉的(天语/正义总要战胜邪恶?)。再往后,就要“处处小心,时时在意”了,因为以后也没有太多技巧,只能靠大家自己小心,也没有什么太好的方法来搞定那些外星人。而且即使见到 FINAL BOSS 以后也会被他 KO,终致 COUNTER(9、8、7……)。然而在下不爱 CREDIT,因此 VS FINAL BOSS 的方法还有待高手们不吝赐教。在下将感激不尽。

另外,那位 X.Y.M.(天语/怎么回事?)的无限加分法会使自己达到 9999999 的,因为每 CREDIT 一次就会使自己加“1”分,而在下在另一位“同仁”那儿发现一个更为隐蔽(无耻)的加分法,不会因自己死人而在后面加上“X”。方法是 MISSION4,不救那个发冲击波的人质。在坐上 METAL SLUG 后,在打掉了 BOSS 的吉普车后,在火箭车处调整 METAL SLUG 的机枪打火箭车发的火箭,快 TIME OVER 时,用 2P 续

上，因为此时会加时间，然后再快到 TIME OVER 时，再让 2P 死掉，然后时间再次增加，此法虽然没有砍子弹加分快，但这招更阴。那位战友的战绩为 5763630(用了 2P 的 CREDITS 数:05)。我没有接续的最高纪录为 4295220(那一次还不幸在 MISSION4 BREAK 了一辆 METAL SLUG，否则……)

此 GAME 还有一个小技巧，即发现 GAME 的难度。方法就是 MISSION1 观察那个骑骆驼的人，看他发几颗子弹：2→LV4，3→LEVEL5……我见过的最高难度为 LV7(后来是我劝 BOSS 将难度调为 L5 的，嘻嘻)。没发现 LV4 以下的机器。

好了，在下似乎也"黔驴技穷"了，不足之处，请大家指教。希望此文能抛砖引玉(天师：生意上门了)，也希望大家都来拥护我们的"街机仔"！

附：重要 BOSS 打法(提供：昆明春城路 街机仔 董斌)

我想强调的是对坦克的"跳进跳出法"。

MISSION4：本关 BOSS 的"大头炮"玩友已领教了吧？本关的骑物 METEL SLUG 一定要安全带到关底，且本关中途会有一俘虏给你 AP 弹(直线发射，威力奇大)，可千万别浪费。到 BOSS 处应有 20 发。BOSS 没开出以前，会有一座名曰"长房子"的建筑，在上面将 METAL SLUG 的雷调整为"人雷"(↓+雷键)，BOSS 开出后，尽情炸掉 BOSS 一侧的机炮，一定要炸干净，这是 BOSS 便会伸出"大头炮"，玩家将 METAL SLUG 的机枪直接瞄准它狠打，当它对你发射"大头弹"时，你便跳起来(BOSS 的炮弹可以把你轰上天)，抓住机会连发两颗 AP 弹。落地后再用机枪扫，BOSS 一发射"大头弹"时便跳起发 AP 弹。不一会儿，BOSS 便 OVER 了，不但一条命不死，而且还带乘物过关，100000 分 OK！

FINAL MISSON：本关如果不用技巧，一币根本不可能通过(我肯定)。打 BOSS，一开始先灵活些，可以到持盾牌的小兵身下躲子弹，后来敌方(友方)送来一辆 METAL SLUG，能不能通过 BOSS 就看它了，马上向后移动，如子弹飞来可用"跳进跳出"法，左边有一座带楼梯的房子，上到顶后会有一名俘虏给你弹药，这样你便有 20 颗 CANNON 了。先将飞来飞去的小飞碟炸掉，一雷一个(要抓住时机，不行就"跳出跳进")，当小飞碟被炸得差不多了，BOSS 便会又放出一架，不要给它机会，刚露头就跳起来一颗雷，同时用枪狠扫 BOSS。它再放小飞碟，又跳起来一颗雷，如此反复。一段时间后，BOSS 便不行了(飞走了?)。玩家也松了一口气，大名也上榜了。本关亦可直接用"跳进跳出"法，不过好用不好用，就不便说了。

注：本作 MISSION2 一开始，炸药桶上方可救三名俘虏，第三名俘虏救法是：先救完前两人，然后在桶上一直拉前，呈跑步状，然后"←+跳"，反跳至最高点时丢出一手雷，千万要等到最高点再丢，不然就会丢到炸药桶上去。这样第三名俘虏便会被炸下来。玩家又多了 1 万分了。

★谈 FINAL MISSION 打法～BY：南京 李伟

本关一开始，就按跳落下降落伞，趁着开始无敌时间冲过丢小火箭的地方，如果不这样，八成就要死人了。再就是过上下抖动的桥，一边丢雷一边向前冲，跳上台阶就可以了，这里要多放雷，打小怪时上一层台阶，向他扔雷，当他向你开枪，便跳向另一段台阶，如此循环，便可以打死他。再就是最终 BOSS，第一个小飞船，很简单，当它放外星人时，出来一个外星人跳起一颗雷，千万不能让它们满天飞，必须等它们刚出飞船时轰死它们；再就是第二个大飞船，非常难打，"异形人"是黑色的，一颗雷炸不死，这时，小兵、坦克就成了你的救命草，用他们挡子弹，要在左右方来回走，不要总在一个地方，要经常跳起把子弹吸引过去，坚持到坦克出来，你就成功一半了——记住"↓跳"的作用。此关人质 18 名，加分 38 万。

好了，这就是我的一点经验，希望大家都能一币通关。我在此不得不提一下无赖加分法，我也这样打过，耗了 3 个小时，打了 650 几万，腰酸背痛，真无聊。这个游戏最后一关很难，一人不死需要运气和技术，本人只有两次一人不死通关，分别是 530 万与 523 万(说来见笑，在下也是看到去年 11 月份的"疯狂攻略"后，才开始对这游戏进行一段时间的苦练的)。

最后向大家提供的，是完全可以实现的建议分数：第一关，85 万；第二关，不要怕变木乃伊，反而要变成木乃伊才好吃神灯(注意第一个灯喷到第六下是灯神，而第二个灯是五下)，过关后 175 万左右；闯过第三关时 245 万；第四关可达 320 万；打通第五关则应为 430 万左右了。**本作确可不死人通关。**

■天师：当我看过 99 年第一期"封神榜"后，感觉确有必要写一下自己的经验。

●格斗之王 —— 纪录王！(LEVEL:8)

《95》 563100 使用人物：克拉克、草雉京

《96》 ➡1043400⬅ 使用人物：特瑞

《97》 ➡709200⬅ 使用人物：特瑞

《98》 541000 使用人物：特瑞

其中我自认较高的，一为 96，一为 97。96 我用特瑞，主要是其"→↓↘C"分值特别高，一般打出的应为 5～10HIT，每一下为 700 分。这样，如果只用些招，且打出数个满血，最后的纪录一定是非常惊人的。要想实现并不难，一开始就找准电脑的失误，先用→↓↘C 将电脑打倒，接着马上跑过去，在电脑身边连出两次"B+C"且要使出第二次"B+C"时，电脑刚刚起身，再快速打出→↓↘C，重复下去就可把对手打死。但这一招对会指令投的大门五郎，拉尔夫，克拉克，红丸禁用(两名 BOSS 自然也禁用)。关于此六人的打法，这里只介绍对其中两名 BOSS 的打法，剩下的四名就由于家自己找方法吧！对付神乐，和她保持在两个人的距离左右，先打一下轻拳，如果位置和距离正确，神乐 100%会小跳跃，这时再打出→↓↘C，一次就可得 6300 分。VS 最终 BOSS 时，一开始先向前跳跃，不要按任何键，落地后迅速用→+D 将 BOSS 投掷在地，当他快起身时，使出一招↓↘→A，BOSS 不是大跳跃，就是隐身，随后你一招→↓↘C，重复下去就可以了。总的来说，都是围绕"→↓↘C"进行的，如果哪位玩家有更高的方法，本人愿闻其详。

97，相对来说，比较难打。各人的打法也不一样。特瑞，使用的招数为(←↙↓↘→D，↓A 挥空，←↙↓↘→D，↓A 挥空)，直到打死对手。这虽没有 96 那样打的分多，但在 97 中，也是相当惊人的。我本人算了一下，对于 97，理论最高应可打到 80 万以上，因本人最好成绩为一局 12 万。

★郑州二中高一(一) 胡宇

北京天安游戏王国 专业(批发、零售、邮购、维修)

★特价销售各类游戏(套)机送保修卡★

土星 SS(原装+双手柄+电源+AV线+直读+20种游戏+16倍记忆卡+加速卡)=1400元 邮费60元 单机980元,邮费40元
索尼 PS(原装+双手柄+电源+AV线+直读+20种游戏+记忆卡+光枪)=1500元 邮费60元 单机1190元,邮费40元
特别推荐:次世代电玩发烧有源音箱 298元/对 邮费30元
GB普通手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+4节电池+30合1以上合卡(任选)+专用耳机)=388元 邮费30元 单机288元 邮费20元
GB超薄手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+2节电池+30合1以上合卡(任选)专用耳机)=428元 邮费30元 单机328元 邮费20元
世嘉MD液晶彩色手掌机(原装+专用电源+AV线+外接手柄+卡)=598元 邮费30元 单机518元 邮费20元
GB彩色手掌机(原装主机+电源+2节原电池+专用耳机+专用摇杆+原装彩色卡28合1)=820元 邮费30元 单机680元 邮费20元
世嘉MD Ⅱ型机(双制式+电源+双手柄+电源+AV线+制转盒+视频线+卡)=170元 邮费30元 单机135元 邮费20元
北京总代理:超任光盘一体机(送5张盘)1200元 邮费50元 超任美版主机260元,邮费20元

凡在本店购买次世代配件满55元者均送软件,购买2件以上送99年拳皇挂历。

次世代周边

本月特价区	SS/PS 遥控手柄(2支装) 均155元	SS光头(原装JVC或三洋) 110元	PS/SS四分插(同时4人玩)均148元
SS光线枪(专用) 28元	PS 8倍记忆卡(同存120个节目)80元	PS/SS制转 均50元	SS原装16倍记忆卡 148元
PS光线枪(专用) 28元	PS原装振动手柄 140元	PS/SS电影卡 360/480元	超任手柄 28元
PS记忆卡(组装) 28元	PS/SS组装手柄 均15元	PS/SS两用电源 20元	PS鼠标 78元
PS记忆卡(原装) 88元	PS/SS记忆手柄 均120元	PS/SS对战线 25/35元	PS7针电源板 180元
PS原装手柄 38元	PS/SS格斗摇杆 均68元	PS/SS AV线、RGB、S端子线 均30元	配件邮费10元/个
PS组装振动手柄(五色) 89元	PS/SS金手指全集 均48元	PS/SS连发可调手柄 均45元	《太空Ⅷ》攻略书 40元
PS金手指全中文(赠密技册)80元	PS/SS两用振动枪(可玩化解危机)78元	SS4M加速卡(全兼容) 68元	DC价格来电咨询

凡在本店购买GB卡满65者均送GB电源或摇杆手柄1个(任选)满120元,送GB专用耳机1个,另无论在哪买的GB、FC、MD卡均可在本店交换,若在本店购买,可免费交换。

GB配件
普机配件:皮套15元,放大镜20元,电源12元,手柄15元,对打线18元,屏幕膜18元,充电器(送电源)65元
薄机配件:皮套15元,放大镜25元,电源15元,手柄20元,对打线(薄对薄或对普通机)45元,充电器(送电源)75元。
GB专用立体声耳机 65元,带麦克风耳机(可电脑用)75元,配件邮费 10元/个 。GB三合一(液晶放大镜+音箱+手柄)78元

GB卡价目表

新卡推荐:此竖栏均对应彩色GB机

37合1(格斗学园+陆海空+口袋黄)	180元
26合1(96格斗+侏罗纪3+泡泡龙3)	98元
19合1(96格斗+饿狼3+花木兰)	98元
20合1(洛克人1、2、3、4、5+玛莉医生)	98元
24合1(萨乐达DX+罗德岛战记+口袋黄)	188元
38合1(陆海空大战2+勇者斗恶龙+恶魔城)	188元
120合1(饿狼3+格斗96+侏罗纪2)	98元
32合1(96格斗+天使之翼+双截龙2)	98元
13合1(对应彩色GB,口袋1、2、3、4,口袋收藏品、太空战士)	198元
12合1(对应彩色GB,勇者斗恶龙+陆海空+大富翁)	198元
11合1 机器人大战中文+吞食中文+魔界塔士3)	148元
11合1(太空战士4中文+吞3中文+三国中文)	120元
8合1(96格斗王+热血高校+热血硬派)	48元
29合1(96格斗+口袋怪兽+超魔神英雄+吞食中文)	198元
10合1(96格斗+95格斗+饿狼3)	88元
21合1(96拳王+侍魂3+95格斗王)	95元
12合1(饿狼3+恶魔城3+魂斗罗6)	68元
17合1(96格斗+灌篮高手+热血高校)	65元
26合1(96格斗+快打旋风2+J联盟)	88元
27合1(饿狼3+96、95格斗+快打旋风2)	180元

GB卡:口袋妖怪(黄)38元,勇者斗恶龙中文,太空战士4中文(均对应彩色GB)60元,花木兰38元,97格斗王68元,四驱车Ⅲ 35元,电车40元,口袋妖怪(紫)70元,石中剑75元,吞Ⅲ中文30元,第二次机械人大战中文30元;口袋妖怪1、2、3代,口袋恋爱,牧场物语,RB饿狼Ⅲ,篮球飞人,98法国世界杯,真实谎言,16人街霸,音速6,斩红狼,96格斗王,三、二四驱1、2代等一律28元。

MD卡 世嘉MD卡(种类多,价格廉,如全中文(铁木真、太阁立志传、吞食3、水浒、三国5、梦幻模拟战2、大航海时代2,均55元);动作卡(98格斗王50元、魔法泡泡龙55元),爆笑三国88元,超级大富翁78元,其他卡参照北京市场极低价格即可,另免邮费。

专业二手货市场,本店系二手货指定回收、销售中心,并可交换新旧主机,备有各种二手货照片5元/张,并高质量、快速度,精修次世代主机。

商品名称	新旧程度	价格	邮费	商品名称	新旧程度	价格	邮费	商品名称	新旧程度	价格	邮费	商品名称	新旧程度	价格	邮费
索尼PS机	九成新全配置	900元	50元	白土星(三洋光头)	六成新	680元	50元	土星(JVC光头)	九成新全配置	850元	50元	3DO	八成新	460元	50元
超任套机(32M)	九成新全配置	850元	50元	超任主机	九成新	180元	30元	N64主机	九五成新	800元	50元	N64光碟机(VCD功能)	九五成新(赠盘)	2080元	50元
GB手掌机	九成新	200元	30元	GB超薄机	九成新	245元	30元	GG彩掌机	七成新	380元	30元	1NECPC光盘机	八成新	850元	60元
世嘉日本原装机	八成新全配置	280元	30元	世嘉台湾机	六至九成新	70-100元	30元	3DO电影卡	九成新	680元	30元	夏普29吋彩显N制	七成新	1350元	140元
27吋索尼(纯监带RGB、S端子荧光显示)		1680元	80元	14吋松下(彩监N制)	八成新	460元	80元	超任光碟机	八成新	650元	80元	索尼随身听	七成新	260元	30元
索尼29吋(彩监N制带RGB、S端子)	七成新	1680元	140元	索尼VCD机	九五成新	490元	70元	索尼CD机(随身听)	七成新	600元	30元	电脑套机(586)	八成新	3800元	200元

以上GB卡邮费10元/盘,购2盘以上邮费免收。欢迎来信来电索取各种目录(包括二手货、PC软件)。超任拷贝,3元/张,凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及2元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街31号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073
北新桥门市地址:乘106、116、13、107路公汽车到北新桥下车,红绿灯西107北新桥站对面即是。
酒仙桥门市地址:乘401、402、408、413、、418、813路公汽到酒仙桥商场下车,413、402酒仙桥商场站点斜对面口内15号即是。

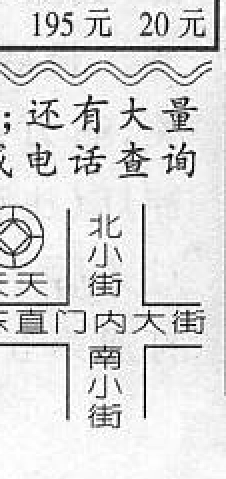


天天 游戏专卖

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS金手指卡、书一套	65元	15元	SS世嘉拉力(原版)	100元	免邮费
PS原装30格记忆卡	85元	10元	SS VR特警(原版)	100元	免邮费
PS组装15格记忆卡	25元	10元	SS真说·梦见馆(原版)	100元	免邮费
PS组装120格记忆卡	75元	10元	SS自由搏击(原版)	100元	免邮费
PS鼠标	85元	15元	SS狼人威力(原版)	180元	免邮费
PS纯原装手柄(与随机手柄相同)	50元	15元	SS月花雾幻谭(原版)	200元	免邮费
PS原装振动手柄	140元	15元	SS幽灵	100元	免邮费
PS制转N-P	40元	15元	SS春风战队(原版)	200元	免邮费
PS遥控手柄(双)	185元	20元	SS电脑天使(原版)	200元	免邮费
SS、PS电源	15元	15元	SS武士道烈传(原版)	245元	免邮费
SS、PS AV三分插	40元	15元	N64 007黄金眼	550元	10元
SS、PS原装AV线	25元	10元	N64超级马里奥	550元	10元
PS专用振动方向盘	295元	50元	N64马里奥赛车	550元	10元
SS、PS S端子线	25元	10元	N64 98国际超级明星足球	550元	10元
彩色GB手掌机(送卡)	730元	20元	N64电流棒	200元	10元
DC主机(手柄、AV线、专用电源、带上网接口及上网专用盘、任选一游戏)	3750元	60元	N64萨尔达传说	650元	10元
			太空战士八完全攻略(送游戏一套)	100元	10元
DC原装手柄	300元	10元	生化危机Ⅰ+Ⅱ完全攻略	65元	10元
DC原装记忆卡	300元	10元	古墓丽影Ⅲ(PS、PC)完全攻略	70元	10元
N64主机(原装手柄、AV线、110V-220V)	1050元	50元	古墓丽影Ⅲ(PS专用)完全攻略	55元	10元
SEGA打印机(可在SS、PS、录像机、VCD机上使用)	350元	50元	寄生前夜完全攻略	60元	10元
PS主机专用包(黑色)	50元	30元	星之海洋完全攻略	65元	10元
DC VR战士Ⅲ(3D格斗)	550元	免邮费	莱盖亚传说完全攻略	60元	10元
DC世嘉拉力Ⅱ(赛车)	550元	免邮费	梦幻传说完全攻略	60元	10元
DC神机世界(RPG)	550元	免邮费	大航海时代Ⅱ完全攻略	65元	10元
DC蓝刺(AVG)	550元	免邮费	拳皇98格斗技钻研(送正版VCD—香港游戏志特别奉献)	85元	15元
DC索尼克(ACT)	550元	免邮费	PS、SS、N64九八年版金手指宝典	55元	15元
SS VR战士Ⅱ(原版)	100元	免邮费	小霸王、步步高、裕兴、中瑞多功能电脑语音复读机	195元	20元
SS格斗之蛇(原版)	100元	免邮费			

本店还备有大量价格低廉之世嘉机、卡;GB机、卡;还有大量日本动画VCD和连续剧。欢迎玩友来函索取价目表或电话查询(附写清地址、贴足邮票的信封及三元钱)。

地址:北京市东城区东直门内大街149号(乘106、107路电车东内小街下车,24路东直门内大街下车) 邮编:100007 联系人:汤卫民
收款人:汤卫民 电话:(010)84010216
通州区店:新华大街潞州商城一楼 联系人:田英珍



浙江 三颖电器 义乌

专业批发

PS索尼机:7000、7001、7002、7003、7501、7502、5501、5503、5903(带VCD功能)
SS土星机:
世嘉Ⅱ型机(单制、双制)、世嘉Ⅰ型机(双制式)
世嘉彩色手掌机(可外接手柄,连电视用)
任天堂GB手掌机,超薄GB机,荧光GB机,彩色GB机,各种8位机。

以上品种配件及卡带齐全,价格特优;另外本店设有专业人员进行调试及维修,欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址:义乌市稠州中路92号 邮编:322000
电话传真:0579—5535396、0579—5539523
手机:0579—9009835 联系人:徐桂生
广州批发电话:020-81857059

北京皇金荣游戏兵团

（批发销售中心）

实力的象征！信誉的保证！

专业维修次世代游戏机，100%成功！

皇金荣应有尽有

何劳您东奔西走

原装 SONY 套机：970 元；（手柄、AV 线、直读、保修卡、会员证）全国特低价，数量有限！免邮费

原装 SONY 套机：1130 元；（7000 型）原装双透明手柄 + 双记忆卡 + 直读 + 电源 + AV 线 + 保修卡 + 永久会员卡 邮费 40 元

原装 SONY 套机：1190 元；（5501 型）原装双透明手柄 + 双记忆卡 + 直读 + 电源 + AV 线 + 保修卡 + 永久会员卡 邮费 40 元

原装土星套机（JVC 光头、手柄 + 直读 + AV 线 + 电源线 + 保修卡 + 会员证） 890 元 邮费 35 元

原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双手柄 + 电源 + AV + 直读 + 保修卡 + 永久会员卡 = 1030 元 邮费 40 元

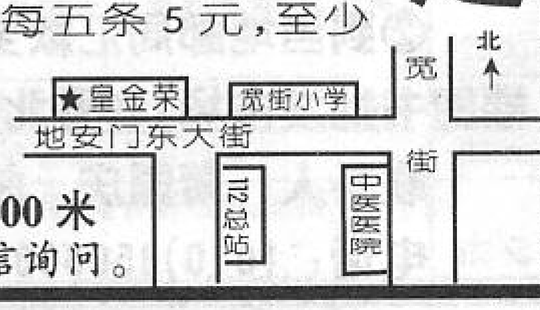
原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双原装手柄 + 电源 + AV + 直读 + PS 光枪 + 保修卡 + 永久会员卡 = 1140 元 邮费 40 元

原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双手柄 + 电源 + 强力中文金手指卡 + PS 专用光枪 + 无须引盘纠错王电影卡 + 永久会员卡 = 1525 元 邮费 40 元

面向全国高价回收二手次世代游戏机！ 世嘉新主机（128 位）DC：2980 元

PS 配件				价格	邮费（元）		价格	邮费（元）
原装振动手柄	120	20	原装带吸盘飞行大摇杆	155	20	超级金手指卡（200 组密码）	55	15
原装骷髅振动手柄	115	20	带吸盘飞行大摇杆	75	20	超级原装记忆卡	100	15
原装手柄	48	12	加强型豪华制转	45	10	超级樱花记忆卡（双 I C）	88	15
原装彩色手柄（五色）	40	12	超级制转 2 合 1	55	10	超级超强力记忆卡	68	13
原装彩色格斗手柄（五色）（日）	38	12	日产通用大制转（可用 VCD 卡）	150	20	原装台式专用大摇杆	160	30
原装彩色格斗手柄（港）	38	12	PS 专用 VCD 卡（带金手指）	500	20	加强型豪华制转	45	12
原装 3D 手柄	50	15	PS 纠错王电影卡（无须引盘）	450	20	新 4 兆加速卡（对应全部游戏）	68	15
强力中文金手指卡 + 秘技书	80	15	PS 专用 VCD 卡（新 2.0 版本）	350	20	原装专用光枪	180	15
强力中文金手指卡（内存二百组密码）	40	15	**铁拳 3 专用大摇杆**	250	30	原装电影卡	450	30
原装专用光枪（日）	178	17	**生化危机原装专用手柄**	260	30	AV 转接器	50	20
原装专用光枪（港）	130	17	SS、PS、N64 带振动方向盘（带档）	450	30	PS、SS 双用手枪	80	30
原装手柄四分插（日）	320	20	PS 专用振动方向盘	380	30	PS、SS 双用小蜜蜂光枪	90	20
原装手柄四分插（港）	230	20	台式专用大摇杆	190	40	SS、PS 双用振动手枪	98	20
超级红外手柄 2 只装（日）			原装双用振动大手枪	120	25	原装液晶 GB 机	430	25
可当电视遥控器	220	20	原装鼠标	100	25	原装超薄 GB 机	340	25
超级红外手柄 2 只装（港）	150	15	SS 配件			原装彩色 GB 机（日）	650	25
原装记忆卡（I C）	90	10	原装手柄	55	10	GB 放大镜	18	10
原装 60 格彩色记忆卡（I C）	85	10	原装 3D 手柄	120	12	GB 对战线	13	10
仿真记忆卡	35	10	强力连发格斗手柄	30	10	GB 电源	13	10
120 格记忆卡（3I C）	100	10	多功能格斗手柄（可换三种摇杆）	45	13	GB 原装照相机	550	20
透明彩色记忆卡（I C）	50	10	强力金手指卡（赠书）	85	15	GB 原装打印机	550	20

★本店隆重推出《金手指宝典》，各地玩友均可来店、来函索取所需游戏的金手指密码（每五条 5 元，至少五条），凡来店购主机者凭发票报销 20 元车费。



地址：（邮购、汇款）北京市东城区地安门东大街 65 号

邮编：100009　收款人：李维隆（先生）　电话/传真：（010）84014872（批发）

乘车路线：58 路皇城根北口，112 路亮果厂，13 路锣鼓巷，2 路，104 路，108 路（宽街下）宽街路口西 200 米

欢迎各地玩友，同业人士来电、来人洽谈业务。购机者请付上您的联系电话！！如有问题请来电垂询，勿写信询问。

沈阳　小陆游戏机专营店（家用游戏机批发中心）

★**原装索尼机**：（电源 + 手柄 + AV 线 + 直读）7501 型（送原碟）1200 元；5903VCD 型 1550 元邮费 50 元。　★**全新土星白机**：（手柄 + 电源 + AV 线 + 直读）870 元，邮费 50 元。

★**世嘉 128 位新主机 Dreamcast**：（主机 + 手柄 + 记忆卡 + 双原碟）3700 元/套，邮费 80 元；DC 原装手柄 300 元/支；DC 原装记忆卡 280 元/支，邮费 30 元；DC 原版碟：VR 战士Ⅲ 550 元/盘；世嘉拉力Ⅱ 550 元/盘；索尼克 550/盘；人类最终决战 500 元/盘；动物世界 500 元/盘；哥拉斯拉 500 元/盘，邮费 25 元/盘。　★**日本原装二手 N 制彩电**：（品牌有日立夏普、松下等）质量保证、代办托运、木箱包装、安全可靠，29 吋/25 吋/19 吋/14 吋 售价：1250/920/700/450 元；　★**另有东芝火箭炮（管状重低音扬声器）**：索尼特丽珑。29 吋/25 吋 1380/1050 元 全新 5.5 吋 N－P 双制全平面直角彩监 380 元/台 邮费 30 元。　★专业维修：主板、光驱、电源、直读等（本店售出商品，维修费用减半）。　★**动画 VCD、PS、GB、MD 目录**：3 元/份，请付回邮信封。　★**太空Ⅷ攻略单行本**：35 元/本，邮费 15 元　（黄锦成、黄盛昌、李毅、龙光亮等几位玩友，见广告后速与本店联络。）

名　称	价格	名　称	价格	名　称	价格	名　称	价格
SS 2M/4M 全对应加速卡	26/56	PS 化解危机原装枪/振动踏板时空枪	160/170	PS 单用方向盘/振动方向盘/（邮费）	270/290/40	N64 主机（原柄 + 电源 + AV 线）	900
SS 原装/组装手柄	75/15	PS VCD 卡（2.0 版金手指功能）	295	SS、PS 无线遥控大摇杆	100/180	N64 光碟机（送三碟）	1500
SS 全新 JVC/三洋光头	105/120	PS 原装/仿原装（15 格）记忆卡	60/25	万用 AV 彩色打印机/暂停器	370/70	N64 光碟机（邦谷 VCD）	1850
SS 无线遥控手柄	70	**PS 120 格（8 倍容量）记忆卡**	80	GB 音箱放大器/立体声耳机	30/25	N64 振动卡/记忆卡	85/75
SS 原装 3D 手柄/荧光记忆手柄	180/100	PS 飞行摇杆/PS 四分插	75/130	GB 用充电电池组（普通/超薄）	65/60	N64 振动、记忆合卡/N64 专用变压器	110/180
SS 原装枪/8M 原装记忆卡	200/120	SS、PS 中文金手指卡 + 新版书	65	超任手柄 普通/透明 IC 连发	20/30	N64 通用金碟 1－6 张/套	280
PS 无线遥控手柄（对）	140	SS、PS 街机双人大摇杆/（邮费）	195/40	超任双线变压器/专用制转	35/65	N64 原装/组装手柄	220/100
PS 通用长线光头	220	SS、PS 单用有线大/小摇杆	120/65	超任金碟 5 张（套）/AV 线	100/15	N64 光碟机用原版开机卡	180
PS 原装/组装手柄	45/15	SS、PS 仿原装光线枪	35/50	MD 彩掌机专用电源	15	PS 鼠标器 + 垫（对应红警等）	65
PS 振动格斗柄/连发五色格斗柄	100/35	SS、PS 专用/豪华制转	40/45	MD 飞行摇杆（对应米格－29 雷电等）	30	PS 99 新版 16 开金手指书	30
PS 原装 HORI 格斗手柄	70	SS、PS 两用振动手枪	75	MD 16 位彩掌机（送电源）+ 邮费	520 + 30	PS 双立体声耳机（爱娃）+ 放大器	80
PS 原装/组装振动手柄	140/80	SS、PS S 端子线/RGB 线	15/25	GB 普通/超薄/荧光/彩色	295/330/440/680	世嘉五代双制机Ⅰ型/Ⅱ型/Ⅲ型	150/130/150

以上物品邮费：主机 50 元/台；配件基价费（100 元以内）15 元/件，每增加 100 元请加 1 元保价费，如欲邮购邮局汇款，附言栏注明名称价格及邮费。

动画 VCD 目录：新世纪（剧）2CD；浪客剑心（剧）2CD；浪客剑心 10CD；橙路 2CD；橙路 24CD；超时空可有记起爱 2CD；超时空要塞Ⅱ 3CD；超时空加强版 4CD；幽幽白书 2CD；圣子到 12CD；足球小将（剧）5CD；侍魂 1CD；鬼神童子 1CD；超时空要塞 TV 版 12CD；高达袭击的夏亚 2CD；97、98 拳皇各 2CD；街霸 2CD；罗德岛战记（剧）2CD；攻壳机动队 2CD；电影少女 3CD；樱花 1～4 集 4CD；五星物语 1CD；七都市物语 1CD；魔法公主 2CD；爱的呼唤 2CD；天空战记 3CD 等；音乐 CD：樱花系列，橙路系列，超时空系列，灌篮高手系列，太空战士系列，纯爱手札系列，宫崎峻歌集，攻克机动队，乱马 1/2 精选全集，新世纪系列等，价格电询邮费 15 元/20 片以内。

地址（汇款）沈阳市铁西区南八中路 78 号　收款人（联络人）：陆红疆　邮政编码：110023　邮购联络人：张小姐　陆先生

电话（传真）：024－25850632（8:00～20:00）　024－25846204（21:00～22:00）

乘车路线：南站乘 601 路公共汽车至“保工街”站下车即是；北站乘 604 路公共汽车至“保工街”站下车沿保工街南行至八马路左转即是；五爱市场乘 207 路至“八马路”站下车沿八马路西行到保工街；南塔乘 11 路无轨电车“保工街”站下车，沿保工街南行至八马路左转即是。

电子游戏原画设定4



《电子游戏原画设定》系列丛书上市以来，受到广大读者的欢迎，许多读者来电或来信询问，并提出了许多宝贵意见。为满足广大读者的需求，我们将于5月中旬出版发行《电子游戏原画设定4》。

本书细致、全面地介绍电子游戏爱好者熟悉并喜爱的著名游戏的原画，书中的内容都是以前没有介绍过的，每个人物背景资料及特点都有详细的解说。书中包含彩色、黑白和原创素描画千余幅，并配有文字介绍，图文并茂，适合电子游戏及美术爱好者欣赏、临摹和收藏。

本书定价：25元，16开本，224页。其中彩色32页，用进口铜版纸；黑白192页，用进口胶版纸精印。

邮购办法：

①每册书另加挂号费2元，邮费免收

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城书社

联系人：薄国庆　邮编：100026

电话：(010)65060008-130　(010)64447183

哈尔滨 古惑狼 大庆

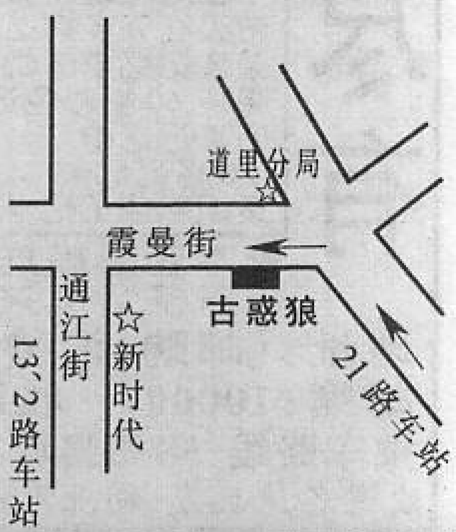
游戏机专卖

批发零售：DC、PS(型号齐全)、SS、N64、GB、16位彩色手掌机；数百种游戏软件及动画 VCD、CD；周边配置齐全。价格低，数量多。

特色服务：开办二手货市场，兑换主机、兑换 MD 卡、GB 卡(只限本市)办理外地邮购。

专业维修：各种游戏机、价格合理、立等可取。

地址：哈尔滨市道里区霞曼街 79 号
电话：0451－4672142　邮编：150010
联系人：晁焕新　丛林
外地顾客在火车站乘 13 或 2 路汽车在通江街下车往回走或 21 路汽车在高谊街下车。
大庆店址：怡园高层门市房 4 号
电话：0459－5182665　联系人：高华



北京游戏广场 （冠杰公司）

邮购套餐一律免邮费

全部现货　五年老店

经济型：PS 主机＋双手柄＋电源＋原装记忆卡＝零售合计 ~~1320元~~，套餐价 1166 元。
小康型：PS 主机＋原装记忆卡＋HORI 手柄＋电源＋中文金手指卡＝零售合计：~~1405元~~，套餐价 1266 元。
豪华型：PS 主机＋原装记忆卡＋振动手柄(或大摇杆)＋中文金手指卡＋电源＋飞行摇杆＝零售合计 ~~1620元(1600元)~~，套餐价 1466 元
5904 型：PS 主机(VCD2.0 功能)＋原装记忆卡＋振动手柄(或大摇杆)＋中文金手指卡＋电源＝零售合计 ~~1850元(1800元)~~，套餐价 1666 元
发烧友型：PS 主机＋多功能功放器(送低音炮音箱)＋原装记忆卡＋中文金手指卡＋振动手柄(或大摇杆)＝零售合计：~~2060元(2010元)~~，套餐价 1866 元

无须订购　质量保证

次世代套机：
PS 7000 型套机(双手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋保修卡＋会员卡)1280 元　邮费 50 元（日版）
PS 7501 型套机(双手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋保修卡＋会员卡)1250 元　邮费 50 元（美版）
DC 128 位游戏机(单手柄＋记忆卡＋网卡＋火牛＋原装碟 1 张＋AV 线) 3450 元　邮费 50 元
《中国玩友通讯录》现已全面开始邮购，每套工本费 38 元(含邮费)注：《通讯录》中有大量二手货信息及游戏周边产品介绍。
新产品介绍：外星人模型语音复读机 35 元/台邮费 10 元　炸弹人Ⅱ型钥匙扣 9 元/个 邮费 6 元

本月特价商品：PS 原装"特耐磨"手柄 55 元(会员价 50 元)邮费 10 元(保用一个月)　PS、SS 双用大摇杆(带连发、慢动作)95 元(会员 90 元)邮费 20 元

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS 组装白手柄	12	10	SS 金手指卡(内存 150 组密码)	48	20	PS 仿原装记忆卡(芯片记忆)	30	10	PS、SS S 端子线	22	10
SS 豹三手柄(送手柄摇杆)	55	15	SSVCD 卡(原装 3.0 版)	440	20	PS 组装记忆卡(电池记忆)	18	10	PS、SS 对战线	22	10
SS 原装记忆卡(日产)	110	10	SS、PS 金手指书 2(98 年 11 月)	30	10	PS 限定版记忆卡(五色)	35	10	GB 原装机(五色)	270	20
SS 原装记忆卡(港产)	80	10	SS、PS 金手指书 3(99 年 2 月)	50	10	PS 中文金手指卡(截动画内存 150 组密码)	48	10	GB 超薄机(五色)	320	20
SS 樱花记忆卡(芯片)	90	10	SS、PS 金手指年鉴	60	10	PS 毫华制转(送 RF 线两组输出)	38	10	GB 液晶机(美版)	410	20
SS 樱花记忆卡(电池)	45	10	电脑六键手柄(无须安装盘)	75	10	PS 飞行摇杆(带吸盘)	80	15	GB 彩色机(美版)	660	20
SS 豪华制转(送 RF 线)	38	10	PS 组装手柄	12	10	PS VCD 卡(2.0 版无须引盘)	280	20	GB 放大镜	20	10
SS4MB 加速卡(全兼容)	65	10	PS 连发格斗手柄(慢动作)	30	10	PS VCD 卡(3.0 版无须引盘)	390	20	GB 摇杆(厚、薄机用、五色)	18	10
SS 仿原装光枪	29	10	PS HORI 格斗手柄(蓝、白、黑、透、灰)	28	10	通用 AV 四分插(新款、熊本城)	45	10	GB 贴膜	15	10
SS/PS HORI 原装大摇杆(日产)	180	20	PS 豹三手柄(送手柄摇杆)	60	10	PS、SS、N64 方向盘(双震、带档)	420	30	GB 对战线	15	10
SS 原装手柄六分插	185	20	PS 骷髅振动手柄(双马达)	140	20	PS、SS、N64 方向盘(半圆)	250	30	GB 电源(薄、厚)	15	10
SS 原装 3D 球形手柄	125	20	PS 原装记忆卡(日产保半年)	110	10	PS、SS 双人仿街机手制台	280	50	GB 皮套(薄、厚、真皮)	18	10
SSJVC 光头(日产)	130	20	PS 原装记忆卡(马产)	70	10	PS 原装鼠标器(送对应游戏)	115	15	次世代攻放器Ⅱ型	580	20
SS 三洋光头(日产)	150	20	PS 原装透明记忆卡(日产保半年)	115	10	PS、SS AV 线	22	10	PS、SS 双用振动枪(化解危机)	110	20

注：1. 由于邮购业务量大，请来信者自备回邮信封及邮票，望玩友谅解。
2. 电话预约，送货上门，免费送货。索取次世代游戏目录 3 元/份。
3. 本公司现货批发游戏机及配件，专业为各游戏机房配货。专业维修次世代游戏机
4. 高价位收购各种 32 位游戏机，提供以旧换新业务，并可互换二手货。

公司(邮购汇款)地址：北京市宣武区右安门内大街丙 12 号(冠杰公司)收
邮编：100054　乘车路线：61 路、59 路、19 路南樱桃园站下车马路东
业务电话：(010)63522272　赵小姐　批发电话：01301239442　刘先生
西安分店：西安市团结南路一号新土门批发市场 8 街 27 号[山林电玩专营店]　联系人：赵先生　TEL:029—4221094

超酷合卡

北京千里马游戏行邮购价目表

全面登场

敬请注意：以下邮购价格只适用于邮购，门市零售价格以门市标明价目为准。

★GB 套餐 A:GB 普机＋皮套＋手柄＋放大镜＋电源＋超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 358 元(邮费 20 元)

★彩色 GB 套餐:彩色超薄机＋电源＋专用皮套＋专用放大镜＋超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等) 热卖价 718 元(邮费 20 元)

★GB 套餐 C:GB 口袋超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋手柄＋超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 398 元(邮费 20 元)

GAME BOY 卡精品大推荐:(均可办理换卡服务,方法见下)

原装 GAME BOY 手掌机 295 元/台,彩色超薄机 658 元/台,金银版"夜光"超薄手掌机 435 元/台 (豪华限定版,20 小时超省电) 邮费 15 元/台

凡从本行购 GB 卡,即赠价值 200 元 GB 优惠卡;购卡 100 元以上,只需多加 9.9 元,即可获赠《侏罗纪公园》或者《阿拉丁》其中一盘

大惊喜:☆口袋妖怪・紫(国人设计动作版全新推出)78 元 ☆97 格斗天王(8M 大容量大爆亮相)只售:73 元 ☆太空战士 4 中文版(期待大作重拳出击)只售:53 元 ☆数码怪兽中文版 只售 73 元 ☆口袋妖怪完全限定版(8M 黄版・完全图鉴)只售 43 元 ★勇者斗恶龙(怪兽篇・16M)只售 63 元 第二次机械人(中) 只售 38 元 ★98'实况足球世界杯(PS 全面移植,上佳操作感) 只售 33 元

卡名	内容	价格
金榜格斗天书 27 合一(64M)	RB 饿狼,96 王,侍魂,街霸 2,世界英雄 2,95 王,七龙珠,幽白 4,篮球飞人全国版,狮子王,洛克人 5,美少女 R,滑稽 NBA,轰炸人 3,列车杀人事件,3D 音速,天使之翼,魂斗罗 2,忍龟 3,蜡笔小新 5,机器猫 2,忍龟 2,菲力猫,冒险岛 2,口袋麻将,弹珠台俱乐部	183 元
千里马 13 合一(64M 金钻版)	太空 4(中),侏罗纪 3(中),勇者斗恶龙(怪),口袋(黄),英雄骑士传,第二次(中),口袋恋爱 2,大富翁,天外魔镜 2,游戏收藏品,口袋(红),口袋(绿),口袋(蓝)	183 元
千里马 12 合一 64M 银钻版)	太空 4(中),恶玛莉 RPG(15M),陆海空大战 2,英雄骑士传,勇者斗恶龙(怪),口袋(黄),大富翁,第二次(中),吞食(中),音速 5,玛莉 64,土星泡泡龙	183 元
千里马 37 合一(64M 暴风版)	98 格斗学园,陆海空大战 2,时空大冒险之未束篇,恶玛莉 RPG(15M),小叮当 DX,口袋妖怪(黄),96 王,三国志(中),妖精物语,咸蛋超人,洛克人 3,美少女 R,幽白 4,剑勇传说,弹平,炸弹人 3,音速 5,热血足球,双截龙 2,雪人兄弟,俄罗斯,麻雀,推金,打砖块,玛莉医生,保龄球,太空侵略者,矿王,扑克小子,水管工人,仓库番 2,平安京怪兽,坦克,越野机车,空手道,炸弹杰克	183 元
千里马 24 合一(64M 怒涛版)	98 格斗学园,英雄骑士传(罗德岛战记),时空大冒险,萨尔达传说 DX,口袋(黄),陆海空大战 2,悟空激斗,篮球飞人全国版,机器猫 DX,疯狂大射击,96 王,热血时代剧,金太郎,泡泡龙 3,彩虹岛,躲避球,兔宝宝闯通关,菲力猫,双截龙,魂斗罗,蝙蝠侠,冒险岛 2,所罗门,大力水手	183 元
千里马 29 合一(64M 豪情版) *顶尖游戏 一网打尽*	口袋妖怪特别版(黄),热钓巴斯鱼,超魔神英雄 2,口袋恋爱 2,桃太郎电铁 3,吞食中文,第二次中文,三国中文,RB 饿狼,96 王,列车杀人,陆海空,隐忍,沙特传说,阿蕾莎,雷光电士,太空 3,神剑无敌,音速 5,雪人,唐老鸭,激龟子,超音鼠,上海麻将	183 元
卡通 32 合一(48M 珍藏版)	狮子王,音速 5,阿拉丁,超音鼠,洛克人 3,GB 原人 2,侏罗纪,木偶奇遇记,原始人,兔宝宝 1、2、3,激龟 1、2,冒险岛 2,猫和老鼠,美人鱼,菲力猫,怪鸭,大力水手 1、2,米老鼠 5,唐老鸭,宾尼兔,战蛙 1、2,兔子罗杰,人猿泰山,96 王,RB 饿狼 3	123 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼(红),正宗 96 王,月影村的怪物,太空 3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人 5,三国志中文版,魔法骑士 2	113 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2,金牌玛莉 2,J 联盟,女神转生 2,三国志,信长,吞食,大决战,隐忍 5,复活邪神,魔法阵,第二次,GB 长廊,圣剑传说	113 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2,家庭战争,大金钢,95 格斗王,银河战士 2,第一次机械人大战,浪漫沙加 2,雷光战士 2,斗人魔镜传,鬼神降临 4,王国物语,SD 战国传 2,沙特传说,阿雷沙 3,圣斗士星矢,鬼神降临 1	113 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2,雷光战士,魔界塔士 3,SD 机动战士外传,魔法骑士 2,三国志,SD 战国传 3,玛莉兄弟 3,天使之翼,篮球飞人,吞食天地,幽白 4,达菲鸭,热血物语,美少女战士,蜡笔小新 4	113 元
新千里马 10 合 1(创新版 32M)	牧场物语,坦克司令官,大贝兽物语,口袋妖怪大竞赛,头文字 D 外传,阿佛列鸡物语,口袋收藏品(10 项),98 大海战陆海空大战,正宗 96 王	113 元
千里马 14 合 1(钻石版 32M)	吞食中文版,第二次中文,口袋恋爱,口袋(蓝),超级杀人事件,口袋轰炸队,机械人外传,金太郎,打蟑螂,四驱车,三国志(中),子熊物语,打地鼠	113 元
花木兰 19 合一(16M)	RB 饿狼,花木兰(热门动画游戏),96 格斗王,飞龙拳外传,樱桃小丸子,魂斗罗 6,绝对无敌,越野机车,大富翁扑克	53 元
超强 22 合一(16M)	98 法兰西足球,96 格斗王,95 格斗王,玛莉 64,热血足球,精灵,智商 180,逃狱金钢,坦克,智慧方块,南北拳	53 元
热血 17 合一(16M)	96 格斗王,热血躲避球,热血进行曲,热血足球,热血新纪录,热血排球,热血硬派,热血小子,快杰洋枪,役满,俄罗斯,玛莉医生,平安京	53 元
RB 饿狼 12 合 1(16M)	RB 饿狼,96 格斗王,土星炸弹人,蜡笔小新 6,机器猫 2,雪山兄弟,米奇老鼠,役满,玛莉,打砖块	53 元
超强 18 合 1(16M)	冒险岛,双截龙,魂斗罗,雪人兄弟,忍者龟,热血硬派,热血足球,忍者龙剑传,碎石战士,明星篮球,雀四郎,硫球岛,泡泡龙,米奇老鼠 2,怒之要塞 2,宾尼兔 2,神龙传,蝙蝠侠 2	53 元
超强 20 合 1(16M)	辛普森家庭,阿达一族,真人摔角,机械战警,独自在家,忍者蛙,终极神鹰,王者之剑,黑白棋,虎克船长,热血高校,泡泡龙,花式桌球,空手道,大力水手 2,机车,母鸡,明星足球,魔界使者,究极虎 2	53 元
超强 25 合 1(16M)	神龙传 2,米奇老鼠 4,泡泡龙 2,兔宝宝,银河武士,顽皮熊,异形对未来战士,国际象棋,怒 4,老鼠旅馆,实况拳击,怪鸭历险记,菲力猫,美人鱼,杰克逊历险,机器猫,星际奇兵	53 元

801	热血足球,热血硬派,热血高校,智慧方块,保龄球,热恋四驱	1201	索尼克 5,樱桃小丸子,音速战士 3,打砖块,智慧方块,玛莉 2
1401	索尼克 5,玛莉兄弟 4,勇者历险,扑克小子,星际大战,热恋四驱	2201	鸟人电影版,魂斗罗 6,闪电坦克,西班牙摩托,扑克小子,俄罗斯
2401	幽白 4,蜡笔小新 4,四川省麻将,打砖块,智慧方块,挖雷	2601	樱桃小丸子,忍龟 3,花式撞球,雀四郎,迷你四驱,超级玛莉
2701	美少女战士 R,机器猫 2,役满,俄罗斯,扑克小子,打砖块	2801	悟空飞翔传,魂斗罗 2,太空侵略者,矿王,打砖块,超级玛莉
2501	篮球飞人,蜡笔小新 5,超级坦克,世界杯保龄球,扑克,机车	2901	幽白 2,蓝精灵,超级麻雀,保龄球,神奇方块,网球
3001	魂斗罗 6,忍者龙剑传,役满,黑白棋,雀四郎,四川省	3201	飞龙拳外传,蜡笔小新 4,魂斗罗 2,坦克,炸弹杰克,对对碰
3301	N64 玛莉,机械人大战,蜡笔小新 5,勇者斗恶龙,90 坦克	3401	魂斗罗 2,双截龙 2,绝对无敌,98 大海战,玛莉,米老鼠
3501	土星泡泡龙,忍龟 3,最后的忍道,保龄球,玛莉医生,智慧方块	3601	超斗士激传,魂斗罗 2,实战网球,保龄球,米老鼠,坦克
3701	米老鼠 4,泡泡龙 2,花式台球,玛莉,役满,玛莉医生,企鹅	3801	超级玛莉 6,魂斗罗 6,土星泡泡龙,纸牌风云,90 坦克,太空侵略者
4001	剑勇传说,米老鼠,玛莉,役满麻将,玛莉医生,仓库番 2		以上合卡 一律 33 元/盘

单卡 (特注:购单卡可使用 GB200 优惠卡)	RB 饿狼,正宗 96 王,斩红郎,索尼克 3D,大金钢,世界英雄,98 大海战,鸡蛋仔,篮球飞人,七龙珠,阿拉丁,狮子王,侏罗记,土星炸弹人	28 元
	GB 钓鱼,口袋Ⅱ(绿),口袋Ⅲ(蓝),忍空,海陆空大战,月影村,98 足球,地下杀人事件,四驱车Ⅱ,口袋恋爱,牧场物语,坦克司令官,美少女麻将Ⅱ,动物收藏品(200 种养成),暗黑封印 1+2,超魔神英雄,新索尼克小子,大贝兽物语,荣光足球,口袋(红),花木兰,吞食(中文)	33 元
	口袋怪兽大竞赛,武藏传(PS 版)、超魔神英雄Ⅱ、列车杀人事件、四驱车Ⅲ(8M)、星际战争、化石创世纪、桃太郎电铁Ⅲ、天外魔境Ⅱ、GOGO 少年	43 元

特注:以上合卡中所登均为大容量游戏,绝无重复,所有文卡均有记忆,敬请注意。另:GB 皮套 20 元/个,手柄 15 元/个,电源 15 元/个,放大镜 25 元/个,对打线 25 元/个,此五种 GB 配件邮费均为 5 元/个,2 个以上邮费 10 元。

实在的换卡方法:(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好,连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时,每盘交纳 20 元手续费＋包装回邮费＋差价。
3. 包装回邮费 10 元/盘
4. 若原卡价高于所换卡,差额不退,一盘只能换一盘。
5. **当月广告未登卡带,不再办理换卡。**
6. 卡差价以新一月广告为准。
7. MD.FC.GB 卡种不同,不可互换。(若与划线条件不符,恕不办理换卡。)

(另:请玩友不要用特快专递往回寄卡;寄卡时请用专用邮箱包装,以免损坏。)

邮购地址:北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)

邮编:100043 (因邮资上涨,以上所登卡邮费一律 6 元/盘)

查询电话:010～68807847

我部有多个因地址不清而退回的包裹,请未收到卡带的玩友来电查询。

千里马玉泉店:地铁玉泉路东北口,或 337,373 路玉泉路下车,启迪书店内 **古城店:**地铁古城站西北口,日月商城内

玉泉店新开设特价柜台,原价 5 折起,实惠多多多。

秘技天地 秘技偏方

主持人：风马

PS 血腥咆哮2 FP 5

街机模式中的秘密：将在"ARCADE MODE"登场的角色"ガドウ"和"シェンロン"打倒，就可以在其他模式中使用这两个人了。另外，只要将"ARCADE MODE"打通一次，在选择角色时按START确定，就可以选出角色的特殊颜色。

故事模式中的秘密：每当一名角色打通"STORY MODE"后，就会变成Q版；在不续关打通后，兽化中的体力回复就会变快；当全角色都打通后，兽化槽蓄满的速度会产生变化。

北京　觉得自己本身就在"兽化"状态中的　风马

PS 封神领域 Ertzvaju FP 5

使用BOSS：在故事模式中分别使用三名角色打通一遍，就可以使用BOSS角色IHADURCA；而使用她的胜利回数分别达到22，44，56，66，74，80，84时，她的胜利画面会发生变化。

北京　不愿看到女孩当BOSS的　风马

PS 狡猾的滑雪者 FP 5

隐藏赛道：在剧情模式中接近结尾时，通过赛道的分岐可以看到6种结局。当通关一次后，选择"自由模式"，将光标对准"ONE MAKE"，按住L1键再按○键，就可以玩"南极赛道"；同样，选择"滑雪板公司"，将光标对准"新西兰"，按住L1键再按○键，就可以玩"高尔夫赛道"了。

出现"BIO2"角色：在标题画面中，顺序输入△、△、×、×、□、○、□、○，听到音效即告成功；然后在游戏者选择画面按住L2、R2，就可以选择"生物危机2"中的人物了。

北京　虽然今年没有滑成冰，但觉得玩玩滑雪游戏也不错的　风马

风论：在普通游戏中加入热门游戏的人物作为隐藏角色，不但可以增加游戏的吸引力，而且也能为该热门游戏作更广泛的宣传。

PS 机动战士高达·逆袭的夏亚 FP 5

隐藏的モビルスーツ：以BATTLE模式中的2P VS开始游戏，当下列驾驶员乘坐特定机体，并输入相应指令的话，就能得到隐藏的**モビルスーツ**。①让**セイラ**驾驶G－3**ガンダム**，同时按住L2与R2键，再按○键。

②让**クムロ**驾驶**リ·ガズイ**，同时按住□与R2键，再按○键。

③让**クエス**驾驶**ヤクト·ドーガ**，同时按住L2与R1键，再按○键。

④选择其他任何机体，不论驾驶员为何人，只要按住R1键，再按○键，就可以选择不同的颜色。

北京　最喜欢用光剑对砍的　风马

PS 电脑大战略·出击！春风队 FP 6

显示战斗数据：当游戏通关后制作人员介绍的画面时，按RESET选择NEW GAME重新开始，就可以看到各部队级别、Support Program数、总回合数、总杀敌数的数据资料。

北京　觉得通关一次太麻烦的　风马

GB 游戏王·怪兽大对决 FP 5

隐藏模式与稀有卡之门：在标题画面中，顺序输入上、下、B、下、下、上＋B、B，就会进入隐藏的密码输入模式。输入"**タカハシカズキ**"就能得到"**ようせいのおくりもの**"卡；输入"**ヤマダノブヒロ**"就能得到"**トビペンギン**"卡。

北京　终于没有拿到稀有的"风马卡"的　风马

PS GT赛车 FP 2

最快赚钱法：在GT模式中，一般赚钱都是靠参加比赛，把比赛和所得奖励车卖掉又赚一笔。这里有个简单、高效的方法：在道奇公司买下蝰蛇GTS（Viper GTS），不需任何改动，直接参加事件比赛（race中的event），日美对抗，美英对抗都行，你可轻易击败对手。这样一场比赛赚150,000，到最后第一名还可得$400,000，怎么样?一大笔马上入帐。

发车时以最快加速度冲出：在发车前的倒数阶段，从空档的0加速到最高，马上让指针又回到0，再加速到最高，这样尽可能多的反复加减速，在出发时即可快速冲出，一马当先。

免费部件：1、首先买两辆相同型号的车，上两种不同的颜色。

2、为其中一辆装配上各种部件，最好完全安装。

3、在车库中查看这辆车的配件表（全满）。

4、选另一辆未改装车，查看其部件表（全空）。

5、用第二辆未改装车去参加比赛。

6、在比赛前进入Machine Setting，选择Change Parts，你将惊奇地发现所有另一辆车上的部件都安装在这辆车上了。（奇怪吧！）

7、退出比赛，回到车库，再查部件表为全满，免费部件到手了。

注意：若用比赛后奖励车辆无法成功。此秘技对于重量减轻和赛车的Racing Mode无效，Port polishing也可能无效，因为这些本来就并不真实存在只是利用了电脑的弱点。

Hi－res GT模式、爆机画面、全部赛车和赛道入手：许多玩家都只重视GT模式，从没注意过街机模式（Arcade Made），其实街机模式才是主要的，GT只是一种派生出的趣味性模式。在街机模式中可得到一切物品和隐藏要素：

四条隐藏赛道：以中级以上难度，用A、B、C三种车各以第1名打完四条初级赛道即可。

全部赛车（所有的上100辆车都有），Ending movie和Hi－res GT模式只需在低、中、高三级难度中，用A、B、C三种车各以第1名打完所有8条赛道，即可一一获得（可能会用上15小时）。

工作人员隐藏Movie：在街机模式中，在中级难度以上用A、B、C三种车把8条赛道打穿即可在Bonus Items选项中发现"Staff Video"选项。

国际A级认证的考取：相信大家在此游戏推出1年多后的今天仍然在为国际A级驾照发愁吧！现在不需要了！在主画面中选择replay theater，在其中参看哪些驾照考取方法吧！其中仍不完全，有部分赛道没有，但通过学习模仿很快就能找出最佳路线和拐弯技巧的。但应注意，这应是在你已有一定基础之上才可能考取International A license。

最后注意：若把奖励的车或二手车卖回其本公司可卖得高一些。警告：要玩此游戏者请备足一整块空记忆卡，以便记存。

四川自贡　程振

PS 星海传说·第二个故事 FP 4

回到现实世界：到精神世界后，会回到**アリーア**村但是打了很久即使得到昂翼天使腕轮，也回不到现实世界，其实只要和**アリーア**村商店旁边护栏内企鹅式的动物对话（选2）就可以飞回去了。

轻松打50仗：斗技场（游戏后期游乐场西侧）第四项是连续战斗50回，但第45仗的敌人在LV不足200级时是打不死的，其实只要装备男主角的究极武器**エターナルスフイア**就可以一击毙命了。

PA剧情：1、**クロス**城下町，西侧**プリシス**会买香水（选2）。

2、与1同一地点，双头龙之男会和**プリシス**卖东西会得到19900元钱和一个音乐盒。

3、オペラ加入后:在アリーア村,神护之森内发现堕毁飞船。

4、双头龙加入后:比武大会完成后,回アリーア村,双头龙男给双头龙买颈饰。

5、プリシス加入后:到マース村,会发生她与小孩的争论(选2)。

6、ヒルト港:女主角会与领着小孩的姐妹相遇,谈论旧事。

7、ヒルト港:セリーヌ会在宿西侧说自己胖了。

8、游戏后期,リンサ图书室,女主角会请教男主角问题(选1)。

9、アームロック城:宿屋2阶,プリシス会让男主角猜她是谁,在邸宅则会レオン谈初恋(选1)。

10、ノースシテイ镇:プリシス会问男主角关于健美的问题。

11、99年八期介绍的9号情节,在ハーリ港仓库会再次见到她,并打退盗贼。

拾道具的女神腕轮:装备后可以遍地拾宝,大大地发财了,而游乐场打完50仗后,可以得到一只更好的腕轮。

内蒙古扎兰屯　王柯元

PS 幻想传说 FP 4

多人战斗:在取得饰品チャネリング后(此道具在有新人物加入时常会出现),给主角以外的人装备,在战斗时按1P以外手柄的SELECT键,直至人物头上出现SEMI AUTO字样即可手动操作。要注意的是2P手柄对应主菜单中第二位置的人物,3P手柄对应第三人物,4P同理。

连续技显示:在モーリア坑道第九层可得到道具コンボカウンター,然后进入设定面,将最后一次调成ON状态,战斗时即可显示连续技,还可根据Hit数大小获得额外的经验值(这两条秘技与《宿命传说》基本相同)。

最终精灵召唤:首先在暗の洞窟中找到契约的指轮,然后再次进入モーリア坑道,在第21层的瘴气洞中可以遇到新的精灵,打败他后,クラース便可召唤冥界之王的精灵。

二周目:完成游戏后,可进行记录,接此记录再次游戏可保留原先怪物和道具图鉴中的内容。

江苏昆山　又能唱出主题歌的　王伊浩

PS 非常意识 FP 5

特殊模式:首先拥有一条通关记录,出现选项时选"はい",便可进入特殊模式,可观看Movie进行性格判断等。电影有达成率的显示,当然,只玩一遍恐怕无法达成100%。

江苏昆山　玩时有努力学日文冲动的　王伊浩

PS 武戏 FP 5

隐藏人物:初始可选用的9位人物爆机后均有与之对应的隐藏人物,再以上排与下排中任何一人各爆机一次,两位BOSS也会出现,再用BOSS爆机就可使用全部隐藏人物了(这与《铁拳》系列有些类似)。

迷你游戏:获得全部22个人物后,标题画面中就会多出一个选项,这是一个RAC式的迷你游戏。

无限连技:此连技ALLEN与"鸟人"可以使用,K.K.P向前一小步(方向键放开)K.K.P向前一小步K.K.P……

江苏昆山　RED·ACE　王伊浩

PS 山脊赛车类型4 FP 3

全部车辆入手方法:在Grand Prix模式中完成游戏后可得新车三辆,这三辆车的能力是根据得到的名次,接续的次数而定的,共18种。完成游戏后会多出一个Extra trial模式,只要胜出就可得到一辆形象夸张的究极赛车,连同初始赛车共20辆。公司与厂商间的组合共16种,全部赛车共320辆(漫长的道路)!要点是在Grand Prix模式中预赛以不同成绩结束,而后全得第一,至少6次完成游戏才能得到18种赛车,以能力最高的车挑战究极赛车胜算较大。

江苏昆山　レッドエース　王伊浩

PS 1对1篮球 FP 5

隐藏人物:以中BOSS为マッシュ的人物爆机即可使用マッシュ;以中BOSS为オスカー的人物爆机即可使用オスカー;以全部人物和中BOSS爆机即可使用BOSS——KING。

ミュージアム模式:任何人爆机后就会出现,在里面可以看爆机画面和井上雄彦的原画设定。须注意的是爆机一次只有三张画,而两次后即可出现八、九张了。

江苏昆山　认为其中动作会被判技术犯规的　王伊浩

PS 神佑擂台 FP 4

隐藏人物:非迷宫隐藏人物有增田光司、克莱尔、尤菲、文森特、萨克斯(被萨非罗斯杀死的一级战士)、Django等,方法想必大家都猜到了,不停爆机;至于完成迷宫模式会有何隐藏人物暂无法证实。

得到EHRGEIZ之剑的方法:在街机模式最后一关,BOSS用普通攻击是打不死的,要将上方的两个箱子打碎,将其中的两把剑都刺中BOSS,它便会变成许多宝物,将宝物全部加掉,EHRGEIZ便会出现,拾起即可。注意这一切都有时间限制;角色挨打太多也会死;箱子推入角落就无法击碎;有没有得到EHRGEIZ只对韩大韩的结局有影响。

江苏昆山　只喜欢用FF7人物的　王伊浩

PS 铁拳3 FP 4

五形拳的变换秘技:(方向键均以雷武龙面向右为准)

蛇形简易变法:在按↙RP后,立即按住↑,即↙RP↑。

蛇形连续变法:在蛇形中按LP、LP、LP、LP、LP的同时按住→不放,这样攻击完后又会变成蛇形。

蛇形变豹形:在蛇形中按RP、RP、RP的同时按住→不放,在攻击完后会立即变成豹形。

豹形变妃睡鸟:在豹形中按LP后,立即按住←,在攻击完后会变成妃睡鸟姿势。

龙形变醉拳:在龙形中按LP后(必须抓住对手),在摇晃对手的同时,连按LP、RP,这样在击倒对手后,雷会作一个仰天独饮的动作并变成醉拳。

龙形变虎形:在龙形中RP后,立即按住→不放,这样在攻击完后会变成虎形。

山西太原　想用五形拳KO风马的　冀海峰

PS 生物危机2——振动版 FP 5

隐藏的"最终之战"模式:只要记录中同时有"第四幸存者"和"豆腐"两个模式,就会自动再追加一个"最终之战"模式的记录(黑色的那个),在这里一共有四个人可选,包括里昂、克莱尔和克莱尔的哥哥克瑞斯、ADA(就是最后与里昂接吻的那个,还好,没死,心里稍稍有些安慰)四个人。每个人的武器各不相同,但目的只有一个——找到四枚分散在警署和实验室各处的炸弹并装到列车上!建议大家一开始选LV.3试一试,怎么样?丧尸一群一群,大BOSS威兼频繁出现,黑色舐食者从天往下掉,而你的那一点点弹药和血……有了无限子弹的秘技则另当别论。至于炸弹则要仔细找找,有可能在局长办公室和警署传达室等地方。

另:本人"第四幸存者"模式5分49秒通关,健康状况fine,两个草药不食,相信也是无人能比?其实贵刊攻略并不都正确,有些地方根本不用开枪,关键是胆子要大!

天津　向风马勒索一百万如不付钱就把本市变成"浣熊镇"的比里昂还酷还帅的　李智

马语:心惊!……嗯,只是变天津吗?还好啦!……

SS 超级漫画英雄对街霸 FP 3

无限使用超必杀:如前作"X-Men VS street fighter"一样,不续关战败"MEC-GOUKI"且两次使用合体必杀技击败对手。通版后,在option选项中会多出"SUPER COMBO"一项,调"Normal"为"Full"后就可以了;

立即挑战机械豪鬼(MEC-GOUKI):先通关一次,然后在模式选项中,将光标移至"SUPERVIAL MODE"上,按L键或R键一下,会发现该项变成"MEC-GOUKI NOW!!"(再按一下就恢复),然后进入选人即可。

使用隐藏人物:在选人画面中,按住START键,在VEGA处可选出"美国代言人(U.S.CLAIP)";在达尔西姆(DHALSIM)处选出"SHADOW";在蜘蛛侠处选出"钢铁蜘蛛侠(SPIDER MAN)";在变形侠医(HULK)处选出"晒黑的樱(SAKURA);在黑心(BLACKHEART)处选出"机械桑吉尔夫(ZANGIEF);在欧米加(OMEGA)处选出恶魔麦菲斯特(MAPHSTER)。

美国代言人特点与美国队长(AMERICAN CAPTAIN)招式相同;影子(SHADOW)就是前作中的那代(NASH);钢铁蜘蛛侠最大特点是中招不倒地;晒黑的樱的特点是所有波动拳(包括超必杀)恢复直线系,恢复樱拳(→↓↘P)出法;机械桑吉尔夫的特点是不能防守,增加招式瑜伽烈火(←↙↓↘→拳);麦菲斯特招式与黑心相同,特点是通常攻击追加火焰效果。

使用最终BOSS机械豪鬼(MEC-GOUKI):在选人画面中,按住START键不放,连续选择两次豪鬼(GOUKI)即可(此技不能在SUPERVIAL MODE中使用)。

北京 从"南世界"(广州)暴走到"北世界"(北京)远征,一路上不断修行,只想找传说中的夫沙姆教教宗(疯马??)决战的ninja 雾隐岁藏

SS 光明力量Ⅲ·猎物是神子 FP 4

无敌的第三王子军:方法是游戏进行到第五章时"被捕的第三王子军"先记录,然后从军师那里,把所有能够提升能力(攻、防、HP、MP、运、速、移、LV UP)的宝物(最好从游戏最初就把那些从各地搜集到的宝物节省下来)取出来,分给队员们,最好分配对象是我军能够救人的三位,但他们只能带11件宝物,第12件一定是开启总督府暗道的"金属棒",如带不了可以卖掉(这样做最省时间)。然后按剧情我军被捕王子带两名伙伴进总督府救人,在2F的牢房会和敌人交战,在战场上,我方队员可以把那些宝物统统"吃掉"(这样比较省钱),也可以统统丢掉(这样比较好,最省时间),然后让王子用魔法逃跑,再看一下部队表,你会发现那些吃掉的宝物又都回到了队员们身上,而队员们的能力却提升了,丢掉的那些也没有真丢,并可以再从道具店发掘出另一份来。此法可无限次使用,宝物也可以无限次积累,如此反复,只要你耐心足够,不久后一支攻防255,其他数值全满的无敌部队诞生了。

道具复制:同样是在第五章,总督府2F牢房的战场上,只要我方队员将身上装备的武器和防具丢掉,那些武器和防具就会被复制出另一份,并可以武器店或道具店发掘出来,用此法可省下许多打造武器和防具的时间,并可以得到很多稀有的道具。

另,能够提升移动力的宝物只有一个,在去牢房途中2F的通道中有扇门可进总督府,在前厅,左侧的植物盆前调查可得到,不要忘记多复制一些留给那些还没加入我军的伙伴吧。

山东烟台 同时拥有FC、SFC、MD、SS四种主机,数千种游戏的 韩基玉

ARC 龙与城下城·暗黑秘影 FP 6

买巨剑及流星锤方法:在小人村买东西时,在商店的墙上有一把巨剑和一把流星锤,用画面中的手快速地点它,听到"当"的一声后,点出武器单就可以买了。

巧打最终BOSS:在最后一关的BOSS时,它吐火并非不可避。玩过的人都会注意到,两边都有一道石墙,当龙吐火时只有躲在墙后便可逃过一难。而打另一条桔黄色的龙时,屏幕两边各有一块大石头躲在后面就不会被火烧着了。

湖北公安 张小恒

ARC 打击者1945 FP 7

定版秘技:打至第七关时,到达中BOSS的时候(必须是下两个的其中一个),当它刚刚升起,马上放保险把它干掉,之后你就可以像直升机似地飞啦!(建议最好选用Shindin,放保险时与BOSS重合。)

广西百色 张宗福

ARC 龙与城下城·暗黑秘影 FP 4

防止死机法:在调无限物品后,若游戏前半段死亡,最后清点物品时可能因为实际物品和所得物品不符及名字过长而造成死机。其实这是可以避免的。在调完无限物品后,再在"ネーム"按一下,再在其下一块板上按几下,名字可缩短甚至取消,这时还可以自取名字。而所按字母还可调出所对应装饰物(如ク对应头盔,至于其他装饰物及其对应字符,还请高手指教),原来的无限物品却不变。另外,在游戏途中多开宝箱多吃物品,并将调出的物品放在地上又捡回一至数次(不过小心无限被破坏),这样既能有效防止死机,还能签上自己喜欢的名字,何乐而不为。

神秘的风之剑:在调物品时可根据上表调出,但游戏中却无法取得。剑调出后图象呈绿色,像冰冻剑,上写"风食之太刀"。前几版不可使用,否则会死机。后半段可使用,但也有死机危险(越到后面危险越小)。传说此剑威力极大,无论什么敌人6剑内毙命(包括BOSS)。还传闻此剑正常游戏亦可获得,须四人同时玩,其中必须有骑士、精灵、海盗老头,选齐所有关于他们的特殊剧情(精灵在腐海前选择道路有一隐藏版,海盗的隐藏版在选择冰与火之桥时出现),则会出一更隐藏之版,中有风剑一把,究极魔法一个。

上海 张玉

GB 月影村的怪物 FP 4

关于しあわせのうでわ:这个腕轮可以说是非常好用的道具之一,只要装备在身,就可以多获得一些额外的经验值。具体为:1—9F打死一只怪物多得30经验值。10F以上每只可多得100经验值。

陕西西安 被月影村出口搞得头大的 卢冰

GB 热血足球 FP 5

最强的球员:只要在赛前战术安排上把原来的6号队员マサ换成自己控制的球员,然后在比赛中自己先带球,进入前场后,离球门柱有一段距离,球门柱的水平线往下,不要太大,然后回传,大多会传到后场,按A,他会传回来,当球到头顶时,同时按A、B,マサ会发倒勾射门,此球和其它的倒钩射门不同,出脚后球速和普通射门一样,但到了球门附近会变方向,射向球门另一方,此球不必和守门员正面交锋,而且在变方向后球速马上变快,守门员根本碰不到球。注意:マサ平常带球速度比普通球员要快,但快结束时(指半场),倒钩会变成普通球,球速度有时会变慢。

辽宁沈阳 曲明

GB 口袋妖怪 FP 6

获得额外钱财法:本游戏中除与妖怪教练战斗获胜可得金钱外,平时在野外战斗只得经验值,不得金钱;但若手中有52号怪物,可在战斗中使用其"ネコにこばん"攻击,则战斗后不仅得经验值,而且可得金钱。

委托培养怪物:宝蓝村外南边山坡上有一孤零零的房子,与屋中人对话选"是"(日文)后可选择手中一个怪物交给他来培养。过一段时间再去找他选"是"可要回怪物,但用他培养怪物须付其一些金。

陕西西安 Kelly

GB 疯狂赛车 FP 7

隐藏关与最终赛道:在OPTIONS选项中选CUP Passwd,输入BEFQMR或HJACUY,然后选择CHAMPIONSHIP,你会发现除了BRONZE CUP和CATOM CUP选项外,另多出了两个选项——SILVER CUP和GOLD CUP,选择GOLD CUP便进入隐藏关。在宇宙中开赛车,很爽吧。按"↓"键(原来的加速键),竟然是开炮(难不成是美国海军陆战队的突击车)。有了这宝贝,还等什么呢——Fire!

江苏苏州 世嘉城守护者——阿卡

下面是阿卡送给大家的格言和给杂志的长寿秘诀:

世上本没有路,走的"马"多了,也便成了路——马路。

杂志长寿秘诀:将广告(包括书讯)搬出彩页,可添寿50年(背景音乐:磨刀声);将广告搬出杂志,可使杂志与天地兮比寿,与日月兮齐光。

马语:这样长寿的杂志看来只有"风色"来当主编才合适……

GB 林宝坚尼赛车 FP 6

好用的推进器:SHOP中有一种推进器——TURBO BOOST,可使速度短时间保持在400,价值20000元。使用方法是在比赛中按SELCET键。

放弃比赛:在比赛中,先按START键,再按SELECT键,即可弃权。

免费修理:比赛完了之后记录下密码,然后重新输入这一密码,则不论车子如何损坏,也能全部修理完好,重要的是不花费一分钱。

超级密码:CF20408CE55507FFEF这个密码金钱全满,所有物品均已购买。你只须进入画面中发光的大五星,并在其中取胜,便可进入END画面了(用推进器可轻松取胜)。

重庆 买到劣质电源的 唐雨

●传统的东京春季游戏展将于3月19日－21日在日本东京幕张举办。日本游戏展很多，但东京春季展和秋季无论规模还是影响力都是最大的。3月2日索尼刚刚公布了PS2的正式消息，本次春季展上应有进一步的详细情报及游戏画面披露。对PS2的公开，世嘉应该早有心理及应对准备。估计这次春季展上PS2与DC将有一番龙争虎斗。另外众多软件厂家的态度引人关注。展会的另一个焦点将会是手掌机。任天堂彩色GB、万代、SNK都有相关产品加入战团，加上目前“樱大战”移植GB引起的种种话题，其混战的激烈程度绝不亚于PS2和DC之争。本刊记者应索尼公司邀请将赴日本参观这次游戏展，这是国内媒体第一次直接报道日本游戏展。根据日程安排，本刊记者除参加招待各媒体的预展及正式展出外，还将访问索尼电脑娱乐(SCE)及世嘉和SNK，就版权和合作事宜进行接触。本刊第五期将会刊载记者日本见闻录，并就国内游戏迷关心的问题做精彩的采访报道。

●五月中旬，传统的游戏业节日美国E3展今年将移师美国西海岸洛杉矶举办。与东京游戏展不同，E3展是全球性的，而且除了TV GAME外，PC GAME厂商也会参加展出。由于目前计算机游戏公司的规模与TV GAME公司规模还无法相比，所以每年E3展唱主角的始终是日本TV GAME公司。象日本的三大游戏巨头索尼、世嘉、任天堂的面积可能便占到整个展会的五分之二，但PC GAME厂家之多简直令人目不暇接，而且大多如雷贯耳，象IBM、迪斯尼、微软等。今年本刊仍由驻美特约记者叶展出席。由于叶展君毕业于清华大学计算机系，中学时代便自己编导国内第一部RPG游戏《红花会秘令》，在美又专门学习计算机图形，对游戏业无论是PC GAME还是TV GAME，无论是硬件还是软件，可以说浸淫日久，造诣颇佳，是报导E3展的上佳人选。去年的E3展叶展便有精彩的详细报道，这一次我们有信心有理由期待他更上一层楼。

重翻叶展君去年的E3展报道，读到没有一家中国游戏公司参展的部分，心头一沉。今年呢?真的很期待啊!

闯关族的家



●《MAGIC地带》是今年杂志第一出重头戏，因为目下没有得到读者的反馈，“吹牛”的话还不敢说。不过从样书看，印刷、装帧、编排真的是很精美。从感觉上讲，杂志社可以和《MAGIC地带》相比的书，恐怕只有《'96格斗天书》(堪称经典之作)。《'97增刊》、《'98增刊》也许“稍逊风骚”。

《MAGIC地带》定价24.40元(邮购另加挂号费1元),已出版。

●杂志社上半年的另一出重头戏是《创刊五周年纪念特辑》(广告见封二和插一)。同时搞一个抽奖活动，活跃一下闯关族的生活。这一次设奖金16万元，是历次活动最多的(上次是《'98增刊》,10万元)。凡购买《纪念特辑》都有机会中奖。这次活动的特点，一是总奖金增多。二是单项奖金提高，如头等奖两名，每人5000元(这是国家规定的抽奖金额极限)，二等奖5名，每人2000元，都超过了历次活动。三是获奖人数也是历次最高的，近4000人。这次抽奖活动仍由北京公证处监督公证。

《创刊五周年纪念特辑》,84面彩页，120面黑白，定价22.50元(邮购另加挂号费1元)，预计五月下旬出版。

●《'99秘技宝典》将于四月下旬出版，这是继杂志社编辑的《秘技宝典》,《'97秘技宝典》后又一本最权威的游戏秘技工具书。三本书加在一起，是国内目前机种最全、秘技最多、资料最新、编排最科学、索引最方便的游戏秘技系列。前两本书早已脱销，这次应抓紧机会啊。

《'99秘技宝典》,448面黑白，大32开，定价19元(邮购另加挂号费1元)，预计4月下旬出版。

●《收藏纪念》免费赠书活动自开展以来，受到读者空前热烈的欢迎。但由于有些图书太少，如《'96格斗天书》不到100本，《'97合订本》上、下都只有400多本。部分读者退款和因征询意见而耽误了订书，我们深致歉意。为了使更多的读者能阅读和收藏印刷精美的《收藏纪念》，我们将此次赠书活动延期一个月，到4月30日结束。请读者抓紧时间搭上末班车。详见本期71页广告及第三期封二广告。

●最后一个还是好消息，对邮购部分图书的读者，本刊将赠送最新出版的《大墙读本六·游戏阶梯教室》或《软件与光盘》杂志社赠送的四开游戏招贴(《风云》和《无尽的宿命》)。

读者可以从中任选一种(详见71页广告)。《游戏阶梯教室》讲述游戏制作及相关必备知识，对提高大家的科技知识水平和对游戏的认识大有益处。与《大墙读本》前五本不同的是，《游戏阶梯教室》扩大为128面，整整厚了一倍!

我在贵刊98年第三期上看到许多恶心的照片，又是丧尸，又是蟑螂，害得我吃不下睡不着。难道众小编觉得丧尸很美?!这种照片真有刊登的必要?!如果没有，请别再登了，拜托！

“电刑室手记”为什么不办了呢?真可惜。

贵社出版的《都市流行 COOL》有试读，这个办法很好。可是为什么别的书没有呢?《游戏原画设定》系列、《大墙读本》系列、《MAGIC 地带》等，都可以试读啊。 **上海 冰轮**

十分期待“MAGIC 地带”的降临，更十分期待“电软五周年纪念特辑”的诞生，不妨设置“点将台”，展示电软幕后英雄的风采；成立“封面俱乐部”，收录所有杂志与所出书籍的封面；实行“非常行动”，披露众编辑工作生活情况，以照片加说明为最佳；开辟“直击干线”，全面报导业界大佬之情况，如：第一站（SEGA）第二站（SNK）……等等，进入“探索空间”，预测下世纪游戏动态；打开“GS 档案”，记录电软创刊以来的每项重大活动；再加上一项抽奖活动，如“98 增刊”一般，这次该奖 DC 了吧！ **山西 刘伟**

希望贵刊的“大墙画廊”能多刊登一些日本作品。如去年第二期的“春光乍泄”和第三期“烈传中日擂台赛”我都非常喜欢。可是后来我再也没有看到过同样性质的栏目。望贵刊能成全我这个小小的愿望。 **辽宁 刘远恩**

强烈要求开办《生物危机》、《FF Ⅶ》、《铁拳》等人气度极高的游戏风云录，小编们不是有的要求不要总“格斗、格斗”吗?那就用行动来证明吧！

99年彩页增多，彩版确实应形成固定栏目，如第1期的《攻略地狱》就非常好，人物出招一目了然，又有插图解说，太棒了！第2期的《月华的剑士2》完全可以继续这样做，结果黑白图片让人大掉胃口。

《都市流行》的出版周期不要太长！应定时出版！

本人认为游戏攻略应该介绍游戏背景，特别是大作攻略，一定要详细介绍剧情。《电软》97年的《异灵》攻略就很好！还有图片搭配！而98年的《生物危机2》就太马虎了。 **重庆 XS**

强烈要求贵刊创办一个篇幅为两页，字数为 3000—3800 之间的由玩友以某游戏的人物做主角而编创的故事的栏目，可命名为：“第三空间”。因为有许多电玩友都对游戏人物及游戏背景故事持有不同的看法，或对有些内容的不满，不喜欢其主角（如《KOF》中喜欢八神的人比喜欢草雉的多，《侍魂》中许多人喜欢桔右京）。我坚信如创此栏目会很受欢迎的。

内蒙 刘元绪

很希望有一天贵刊能出光碟版，对此我有一些不成熟的想法和要求。首先，在媒体选择上，建议采用书+CD-ROM 的形式，万万不可将 CD 制成 PC 版，因为大多数《电软》读者可没有 PC。为了符合杂志介绍电视游戏的特征，因此 CD 应分别制成 SS 和 PS 版。制作 PS 版尚可理解，但 SS 已退役，制作 SS 版原因何在呢?我认为：SS 虽已退役，但在中国国内，其普及程度比 PS 不遑多让，且有相当数量的 PS 在机房老板手中。试问：拥有数台 PS 的机房老板会买数套纪念特刊吗?因此，同时出版 SS 和 PS 版 CD 当为明智之举。以贵刊和 SEGA、SONY 的关系，发行其对应版本的电子出版物当没问题吧！**（无类按：不是没问题，而是问题很大。日本人不是慈善家，与日方谈判版权是一件累人累心又旷日持久的事。）**

在纪念特刊的书本版上，其内容当与 CD 版有所不同才好。首先介绍杂志的成长历程，杂志创办至今，几番风雨，几番辛勤，几番收获，现再回首时，想必众位感慨甚多，何不作文以叙之?其次，再将从94年至今业界的足迹作一总结，从 MD、SFC、到 SS、PS、DC。可将从去年至今的游戏排行榜作一整理，登录出各机种的上榜游戏以便玩家参考选择。介绍 SS、PS、DC 的新游戏及其评价，刊登经典之作的疑难处的攻略，密技。最后，在彩页上用图表方式列出各大主要电视游戏机和便携机的性能比较。

重庆 李彤

小生曾多次在贵刊上看到有玩家要求《世嘉专辑》再版，我也是一位不久前才拥有 MD 的世嘉铁杆玩家，很希望杂志社能满足我们这些世嘉铁杆玩家的愿望。我敢肯定，若是再版《世嘉专辑》，杂志社一定会狠赚一笔。

另外，也希望贵刊能开办一个回顾性栏目，介绍一下陈年老游戏，可以叫做“悠悠岁月”“回首十年间”……一定会有很高的人气度喔！因为有很多玩家和我一样都患有“怀旧痴迷症”。

四川 张庆

攻略尽量写得有些文采，FTG、ACT 等写出故事梗概，RPG 与 AVG 则最好像小说一般。97年 EO 与樱 I 的攻略就很不错，FF Ⅶ也可以，但98年的樱2就有些没意思了。虽然很实用，但毫无文采。或许以后可以这样：先在杂志上登出大致攻略，再在赠（增）刊上登出小说流程。（如樱2,FF Ⅶ）。因为玩 RPG 玩的就是情节，而大多数人又不懂日文，所以写出小说流程是相当必要的。

念奴娇·电子游戏

腰包空空，币投尽，街头游戏室中，游戏机边人道是：“街机霸王”失意。狂点按扭，疯拍机案，引来众人看。呆立默叹：多少英雄好汉！

遥想“机霸”当年，每每通关，雄姿英发。仔裤风衣，谈笑间，BOSS 灰飞烟灭。故景神游，我应笑他，“早生华发”。游戏如是：投币再决雌雄！

安徽 张伟

千万不要登 PC GAME。虽然有许多玩友强烈要求恢复此类栏目，但 PC GAME 与 TV GAME 是两个不同的概念(现在看来)。喜欢 PC GAME 的不一定喜欢 TV GAME，反之亦然。在下有 PC,但里面一个游戏也没装，连扫雷都没有，而为了玩儿游戏又专门买了 PS。因为龙哥说得好，PC 是用来工作和搞科研的，不是玩 GAME 的。况且即使杂志里介绍了电脑游戏，也必定不如《软件与光盘》等杂志。所以应该继续发挥杂志社在大陆 TV GAME NO.1 的优势，而不去涉及 PC GAME 为好。当然一些重大新闻还是要在新闻眼上刊登的。

适当登一些 N64 游戏。虽然在下讨厌任天堂，更恨乌及屋地讨厌京都紫桑加和佛罗伦萨以及巴蒂斯图塔(可怕!)。但客观来讲，N64 作为一个主力机种不应被歧视(用词不当?)。连 PC—FX 的游戏都能登,N64 又何妨?

天津　读者

今年贵刊彩页扩版了，可扩版后贵刊的彩页就内容上并没有丰富多少，彩页多了对玩家来说固然感到爽快，但看起来就像过去彩画的扩大版，给人感觉水份多了一些。最显而易见的就是第二期的那位受人尊敬的、有着非凡经历的、伟人似的广井先生，一个人竟占了六页之多。他的照片加起来恐怕有三页，其余就是关于他的无聊故事的述说。这种现象第一期上比比皆是。像这种跟游戏没有实际联系的内容，应适当压缩削减，甚至不应在彩页中登出。红底白字跟白底黑字不一样的看吗？我们要看的是彩画而不是彩字，广井君的一张照片就占据那么大的地盘，要是换成格斗游戏小幅照片一定会给玩家们带来更多直接的视觉享受。该不会是贵刊扩版后彩页资料来源紧缺吧。作为中国游戏业第一刊这方面应没多少问题吧。

上海　周红军

此次进家专为上网一事。贵刊作为中国最大的电子游戏杂志，不上网实在没有道理。且创建自己的网点也并非难事，何乐而不为?

网名就叫 WWW.gamesoftware.com 国际上还没有这个站点，我查过的。

至于内容可分为免费与收费两种：

免费网页内容：1、《电软》的历史；2、编辑小传；3、Game Bar。不光有打分，还要有这个游戏的简介，图片，厂商的网页，下载(开场动画，音乐)等。下载可考虑收费（弥补购买版权的铁)；4、新闻。近日发生的大事；5、E-Mail；6、聊天室；7、网上购买杂志；8、广告。

收费网页内容：1、下载大张海报；2、攻略；

其他的还没想好呢，Sorry!

等待下期《电软》的　王一凡

“科普园地”特别版，以辞典形式出现，对 FC 时代到现在的各种主机，业界术语等加以解释，特别是关于主机的条目，最好列出硬件清单，性能指标，再加上照片!约耗 30 面。

建议给疲劳的读者们送上一道小菜:《'97-'98 的电刑室》。通观杂志，近几年“编辑”和读者们都是妙语连珠，幽默细胞有增无减，为何不重建电刑室?何况它也是“电软”的名牌栏目，五周年纪念就不能没有“电刑室”!

云南　读者

2月5日那天我拿到了《软件收藏纪念》，书的内容很丰富，也很精彩，我真是爱不释手，既然是限量发行，就应该在封面上印有关于限量发行的标记，现在的刊面一点也看不出是那么珍贵的收藏书。如果有条件应该把每本书都编上号，有自己的号码，这样可以提高收藏价值。

辽宁　赵通龙

贵刊各栏目的问题，本人认为，作为《电软》灵魂之柱的有以下几个栏目：“游戏新闻眼”、“次世代天空”、“科普园地”、“格斗天书”、“秘技天地”、“闯关族的家”、“GAME BAR”、“龙哥热线”。其中“格斗天书”最多，每期少说也有 4.5 页，最多时竟有 10 多页，而且大多为连续技，打法。象《'97 拳皇》竟有数次在霸王塾“传授”连续技，而且“次世代天空”与“秘技天地”也常登连续技，所有人的连续技加起来恐怕有 3、4 百个。我猜测其中有 4 成有假的，不信请试。“次世代天空”自 97 年下半年来日渐澎胀，因为次世代“早”就成为主流了呗!这个栏目应该说办的不错，可是最近尽介绍一些没听说过的游戏，象《快刀》呀，《泡泡枪少年》呀，这些是大作吗?既然版面不够，那就介绍一些大作嘛，二流作品少登些。像《DQ7》除在 98 年 12 月登场过一个黑白面外，其余介绍一个字也没有。是因为'98 增刊杂志社预测的失误吗?“秘技天地”也不得不说，本人未购次世代之前还不知道，原来有那么多——假秘技，错秘技!! 风马呀风马，想不到看你长得相貌堂堂，却是葫芦里卖假药。像 98 年 11 期《98 格斗之王》之部分隐藏人物秘技是真的吗?有“暴八”、“暴莉”吗?还有 98 年 5 期《天诛》的选关及增加宝物秘技对吗?我输了几十次都没用，后来才发现正确应为“上上下下左右左右□△”。如果此乃秘技作者的失误

念奴娇·电子游戏

自临人世，算而今，忽忽十又九年矣。一路行来，回头望，竟两手空空如也。一季寒冬，四载柔情，似轻烟俱去。人海茫茫，唯 Game 伴我同行。

遥想当年初中，《街霸》正风行，游戏世界，古烈傲视群雄，一时独孤求败。人生如梦，一币还投机中!

安徽　岳翠红

而风马没空考证就算了，可连风马自己的秘技也有错，98年11期风马的《生化危机2·振动版》的秘技说“同时按R1及□10次即OK”，但其正确的是按住R1再按□10次。如象风马那样用，用一次退出一次，我试过。其它栏目的缺点我就不说了，“肯定”还有人会批评这些栏目的。因为以前曾有人提过，可《电软》“死不悔改”。

四川　董凯

我建议增设一个栏目，多刊登一些关于游戏人物传奇故事，散文诗歌，长篇连载等（尤其是SNK的）。总的来说就是刊登一些电玩文学读物。

因为在我们那里，电玩文学是很受欢迎的，请诸位编辑考虑一下，电玩迷们打游戏，有秘技可买，可要是欣赏游戏人物买什么？据我的初步调查，贵刊还没公开印刷发行过一本完全关于游戏文学的书籍。

河南　张红星

关于彩页。个人认为，彩页中文字应尽可能少一些，而贵刊则恰恰相反，不仅有大量文字在其上，甚至还用彩页介绍游戏、人物的成长经历？彩页最重要的应是欣赏性嘛。建议把彩页中的广告，乱舞势力和彩版画廊都放在最后。

吉林　SHINGO·B

游戏排行榜月月同一面孔，无活力，老是那几个熟耳的名称，应进行大力度游戏推广。游戏排行榜中应加入期待游戏榜这一栏，并删除街机累计榜（因为街机就那几个大作，当月的与累积的差不多）。为什么幸运读者中总没有我，要知道每月我总是准时寄出，但从未收到过一声谢意，每月都有我市的玩友中奖可总不是我，唉！望下期年终奖有我大名在其上！

我在这里严肃提醒你们，你们出版的是《电子游戏软件》杂志，不是个人写真集知道吗？！在第2期（99年）游戏制作人广井王子登的占用了那么多的彩页有什么用，我认为有一二页或半页足矣，又不是人家亲戚，多登些电软电玩的彩图多好，比如《生2》、《太空战士8》等一些游戏。我决非对广先有反感，如果贵刊想登可出电玩商业50雄或电玩制作精英团等一本只介绍电玩圈内的制作人和他们的作品也行，说实话如果没有这些业界怪才，我们的业余时光该多浪费。

北京　吉斯留



99年上半年最可期待的第一本书。第二本当然是《'99秘技宝典》。第三本……不用说了。

几年前发现贵刊时，犹如遇到沙漠中的绿洲，禁不住为上面的剧情攻略所倾倒。近来贵刊重心偏移，攻略越来越少，而业界访谈却层出不穷，距离广大玩家越来越远，无怪乎众玩友悲呼：贵刊不如以前好看了！

奉劝贵刊踏踏实实做好基本工作，增加攻略数量及版面，从根本上吸引住玩友们。我们当年为了攻略而选择了贵刊，也有可能为了攻略而背弃贵刊！！！

江苏　JERRY

价钱上涨。对于大部分无经济基础或经济收入少的玩家，在购买贵刊的同时也一定会订阅其他杂志，这样一来玩家兼读者的我们手头就变得十分拮据了。

彩页增加了不少，内容也更丰富，但本人觉得它很乱，最起码《大墙画廊·彩版》不应夹在插1—3和插6—7之间。

北京　读者

“大墙画廊”也是时候缩一点了吧，虽然这是一个老栏目，但太多的版面使玉林的多数读者反感。最近还把S·P改成S和P两个人，何必呢？难道是S·P想领多一份“铁”，才将自己分身？！

广西　赵斌

我想问一下，贵社会不会出版专门介绍SNK的名作KOF96、KOF97、KOF98……，饿狼传说系列，侍魂系列及CAPCOM的SFC ZERO2后的所有名作（格斗游戏）的操作系统介绍，必杀技等，带有图片的一本书（面向ARCFAN）。

广东　傅日畅

今之所以来信“闯关族的家”实是有些话不得不说啊！看了贵刊新年第一期KEN君的一篇短文《中国玩家的节日与狼》，令我感触颇深：我国的电玩业确已处在生死存亡的边缘了！正如KEN君所说，我国游戏业界的“落后开发形式”是有目共睹的，而更令人焦虑的是对软件的销售上。由于宣传不力，许多玩家对国产游戏软件知之甚少，且更多玩家（比如说我班不包括鄙人在内的“四大游戏天王”）根本就不玩国产游戏！在此，本人以为不足道之气力呼吁大家多关心一下国产游戏，多玩玩实际上很不错的国产游戏吧！

陕西　孙义



99年了，“请勿打扰”是否应该改为“请打扰”。

邮购新赠品 春季喜事多

凡邮购下列图书者均赠送《大墙读本三·三栖人》、《大墙读本四·原画设定》、《大墙读本六·游戏阶梯教室》及《风云》或《无尽的宿命》四开招贴一张(以上赠品一本书任选一种)。

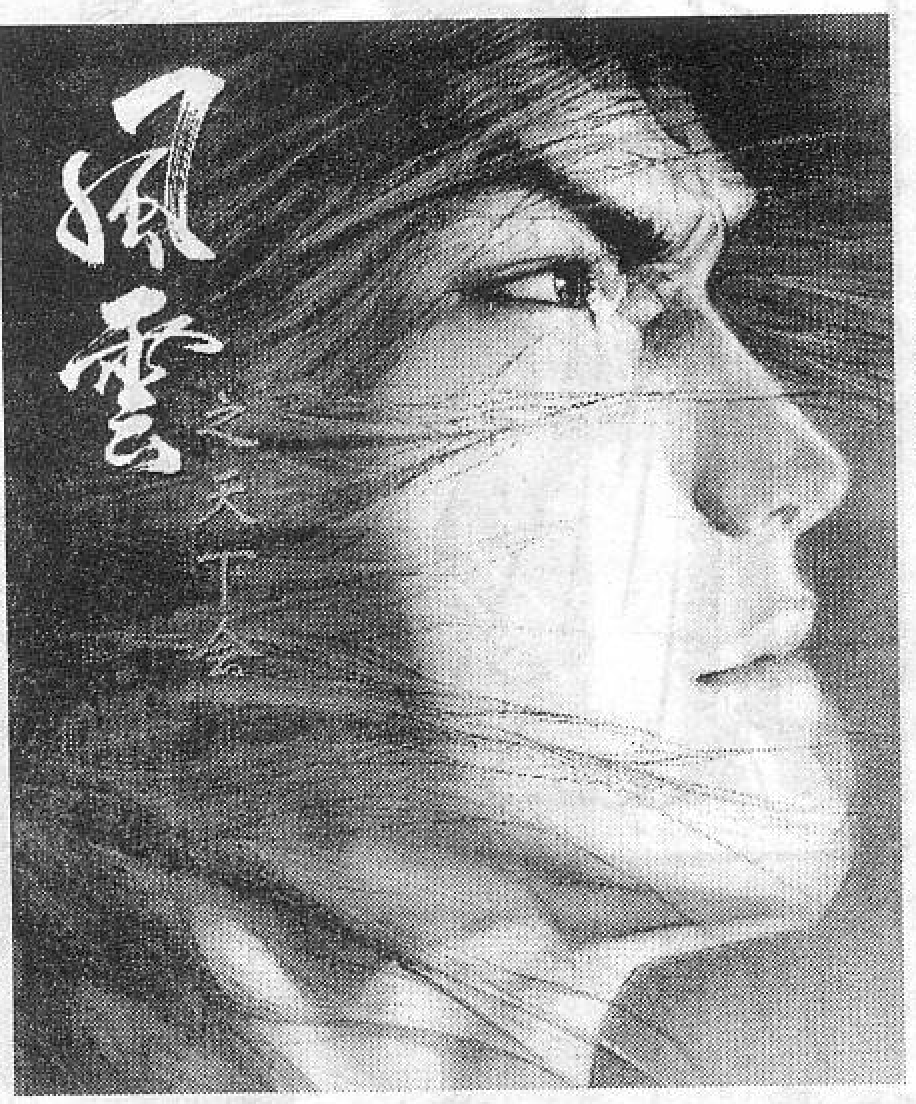
MAGIC 地带(已出版)	25.40 元	'98 下半年合订本(已出版)	29.00 元
创刊五周年纪念特辑(5 月下旬)	23.50 元	都市流行秋季版(已出版)	20.80 元
'99 秘技宝典(4 月下旬)	20.00 元	GAME BOY 特辑(已出版)	15.00 元
'98 上半年合订本(已出版)	29.00 元		

(以上价格均含挂号费 1 元)

注:《大墙读本一·龙哥热线》、《大墙读本二·秘技宝典》、《大墙读本五·秘技宝典 2》都已送完,不在赠送之列,致歉!



128 面《大墙读本六·游戏阶梯教室》



四开《风云》游戏招贴



四开《无尽的宿命》游戏招贴

免费赠送《收藏纪念》延期一个月

凡邮购以下图书者均免费赠送 304 面限定版《收藏纪念》——4 月 30 日截止。

都市流行·酷	格斗天书·3D 版
'97 增刊	电子游戏年鉴
'96 下半年合订本	96 年上、下,97 年中、下,98 年上

均价 25 元
4 月 30 日截止

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。
②到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱" 收款人:发行部 邮编:100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数,字迹工整。
④邮购请在汇单上写明读者详细地址(单位应有街道名称)、邮编。如可能勿用校址。

大墙画廊

快乐究竟是什么？整日浑浑噩噩过日子的 S 和 P 不止一次地问自己，但总寻不到一个可以令自己信服的答案……

S：「还我河山」到这期为止也已经“接力”了七次了，不过此行动始终无法做到让自己满意，更何况万千的读者呢？其实此活动的准备并未十全十美般完善，以及刊期等等诸多因素的限制，使得此行动未能达到预期的效果，希望广大朋友来信告之你们的好建议。

P：《FF Ⅷ》那美仑美奂的 CG 画面大家是否很兴奋地观赏了呢？其片尾那首动听的由 FAYE 主唱的《Eyes On Me》大家是否也听得耳朵竖起来了呢？春节大家的压岁钱是否都在 3 月份买了那本同样“美丽”的《MAGIC 地带》呢？

快乐就是这样，它往往在你为着一个明确的目的忙得无暇顾及其他的时候突然来到，这是苏格拉底先生说的。

快乐就是一个既简单又复杂的主题，不去费心地考虑它真为何物，一起迎向那“HAPPY 2000”。这是 SHADOW 和 PHOENIX 说的。

HAPPY TOGETHER！ \(^O^)/

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▶《舞·台·上》广东博罗 卢少敏

▲S：现代装束的舞是在为谁唱歌呢？

P：那“疾风一指”还真有种不羁的味道，我喜欢！（『廊 POWER』：★★★☆）

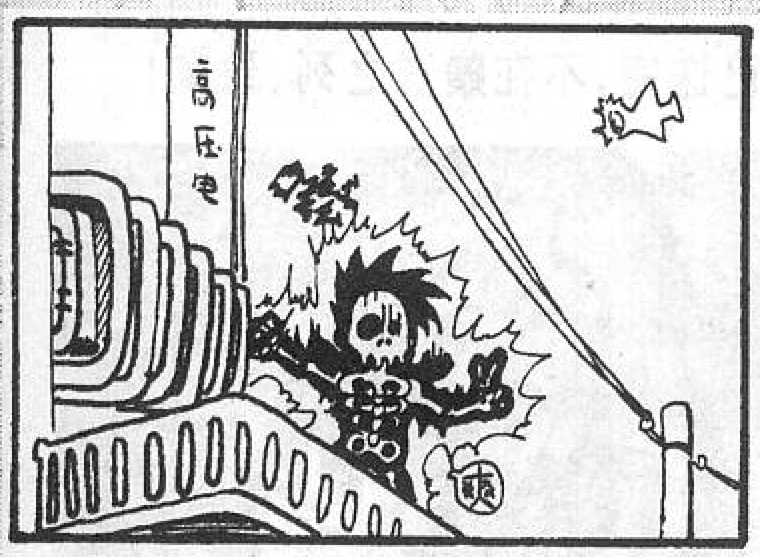


◀《天使》浙江乐清 陈巴特

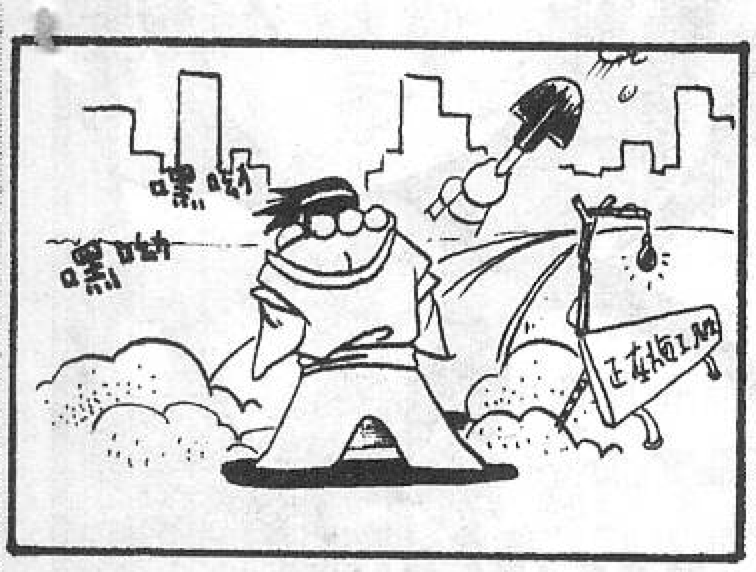
◀S：强悍与柔弱的一对天使，看样子不是很高等级。

P：坠下的羽毛让我莫名想起《FF Ⅷ》中羽毛漫天的“风景”。

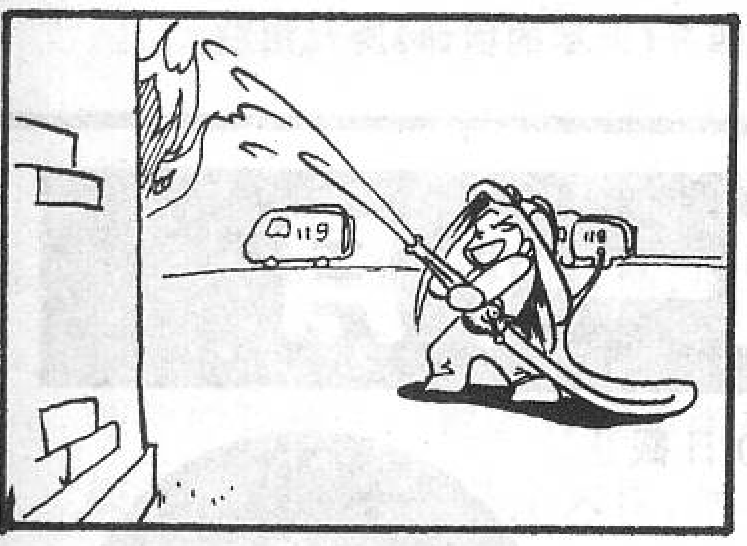
（『廊 POWER』：★★★☆）



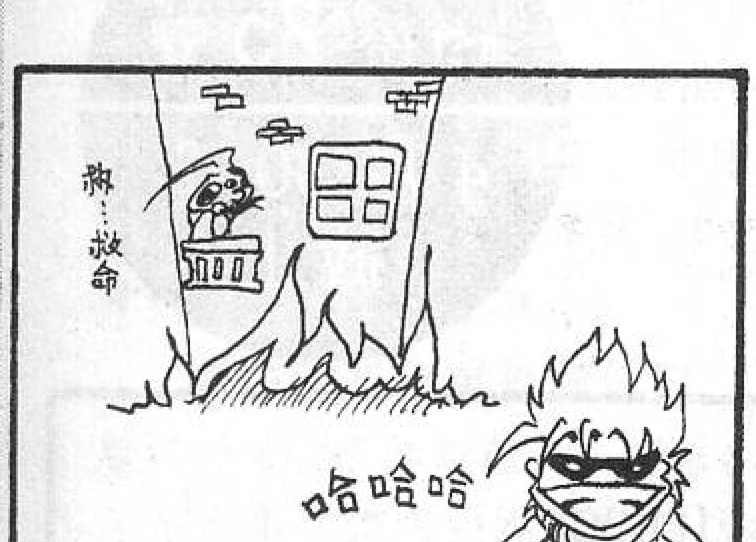
加尔福特—电工



花讽院—修路工



风间苍月—消防员



风间火月—纵火犯

▲《天草降临—第二职业篇（上）》天津 张亮

◀S：好象只有火月的第二职业是违法的啊！

P：此篇的下集今后将刊出，不许着急。

（『廊 POWER』：★★★☆）



◀《服部半藏（现代版）—天崩地裂》广东博罗 杨柳青

▲S：加上一件披风就太像再生侠 SPAWN 了。

P：你祝我一年胜一年，一年变 2 个，2 个变 4 个！我觉得好恐怖啊！（『廊 POWER』：★★★）



▼《成美那》四川雅安 秦雅林

▶S：淡墨变得像是破笔的感觉。

P：这位用斩马刀的女孩何时再进入家用机领域呢？

（『廊 POWER』：★★☆）

◆画廊接力行动 FILE ~ 7 ~ :《格斗之末 5》



▶北京通州 侯志
（接续第三集 99.1）
（『廊 POWER』:★★★★）

▶S：舞难道在朋友们心中只认为什么八神、七枷社很酷吗？我呢？
P：别总让我沉浸在这格斗的世界中了，只因别人根本不是我的对手啊！

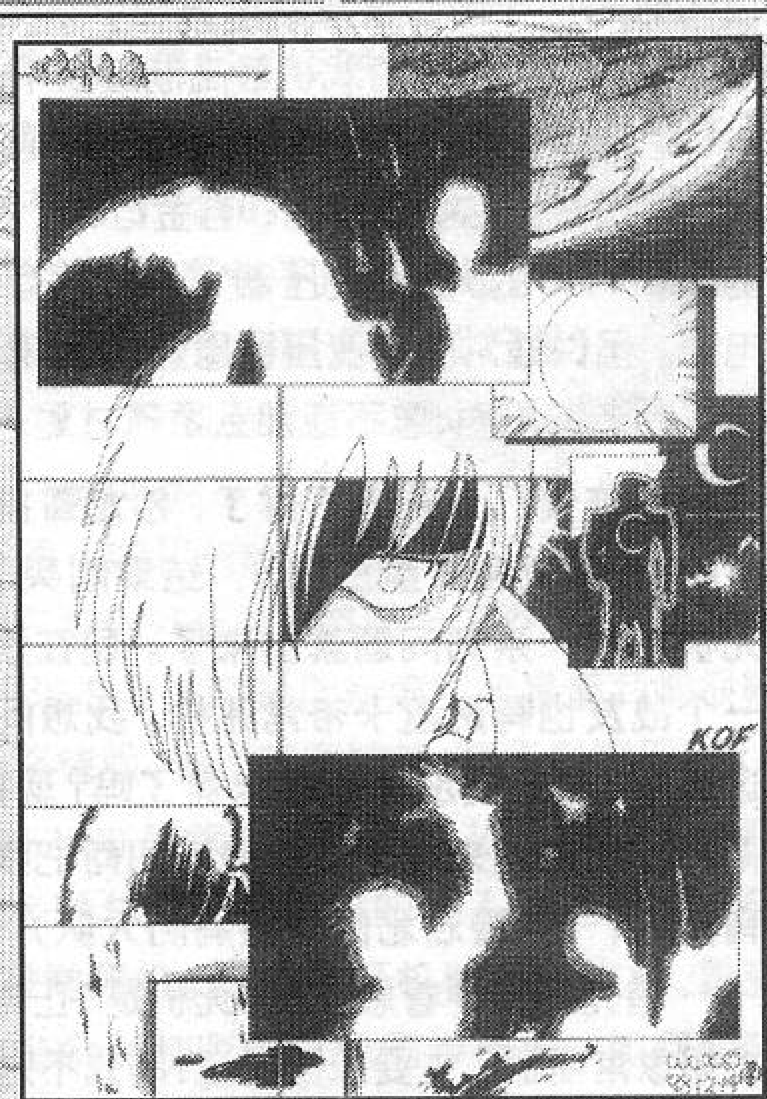
（待续）

赏



◀《On Kuma's Way Home》
广西邕宁
许洁琳（女）

◀S：这位来自《铁拳》中的大熊有些像长毛犬？！
P：它是在念叨着：欢欢喜喜回家去嘛！
（『廊 POWER』:★★★★）



▲《蛇月之夜》常熟 温黎星

▲S：是自己创意的吗？不错！
P："蛇月"是什么意思啊，八神的暴走之夜。（『廊 POWER』:★★★）



（待续）

◀成都 暴走哥斯拉
（接续第三集 99.1）
（『廊 POWER』:★★★☆）

◀S：好惨，生日蛋糕还没吃就从中间蹦出个大蛇来。
P：七枷社和八神究竟是谁的 heart 在 go on 呢，不然为何合唱『My Heart Will Go On』呢？

龙哥热线



●看了电软第二期54页的科普园地，吾儿说什么也不肯玩游戏机了，而我们家长花5000多块给他买了游戏机，总不能刚玩几次就被无端烧毁吧？你说，到哪里去买110V的转换电源呢？游戏店送的小变压器还能不能用呢？（北京海淀区焦急的家长）

何为烧毁：只有将110的电接在220上，主机冒烟才是。用12V的电源去带动110V的机子，便无法"烧毁"。虽然普通32位次世代机完全可用小变压器来供电，那是因为次世代普遍功率较小。而代表了目前游戏机最高制造技术的SEGA DC，不但较为费电、吃功率，甚至对环境都有较高的要求。为了最可靠地进行游戏，我们建议您到电器店、五金行花个百多元购置一个铁盒子般的220→110的大型"变压器"，这样便可提供给DC以非常稳定的电源。虽说通常的小变压器也能使用，但最好配个大的。说真的，日本制造的东西，总不应那么娇气才对。

●我已连续几天茶饭不香了，希龙哥指点迷津。我刚拥有一台NOMAD掌机和一盘三国5，结果刚买了整整十天卡带就坏了，死机花版一系列问题就出来了。现在索性连图像都没有了。我一个战友也有两盘卡带常死机。我想问龙哥现在的世嘉卡怎么这么水？难道就没有正版卡卖了吗？现在科技虽在发展，但我觉得产品质量越来越差了。请问如何把我那盘卡修好？好卡哪里有卖的？（武警湖北保康县消防大队）

首先您不要着急，卡带死机是"正常"情况，对MD玩家来说尤如家常便饭。主要原因有二：制式不对头，卡带有问题。而如果是卡带本身出问题了，除了电池记忆那部分可以"修理"外，集成块儿便很难修理。NOMAD掌机对个别卡带不兼容是事实，但若十天前还能玩，十天后死机那便是卡带问题。虽然科技在发展，但有时买东西时我们先行祈祷也是有必要的。

●①去年底见《古墓3》，据说PC版也于当时发售，次世代软件发售表上又没有，我以为是非正式版，没购买②购R4后一星期，又见到一种2CD版本，有一张是R1与R2合集什么的。软件发售表上同样没有。是否是老板的把戏？③贵刊导购信息是否齐全或者，是否受某些条件限制？④回答《樱大战》《新世纪福音》等游戏中的问题时，净是些绫波丽在动画版片尾曲中走了多少圈？司令们下棋时走的是哪颗棋子？等。遂对日本游戏中的一些无聊之处体会深刻。你是电玩编辑，对日本游戏有何看法。地方小就写打油诗吧！（昆山大忙者：王伊浩）

①那是美版。②绝对是把戏。③尽量吧。

④街机是"专业、打"，家用机是"休闲、玩"。游戏这东西，其实就那么回事！千万别较真。能有一两个街机或家用游戏打得不错也就够了。如果因为对某些东西搞不懂而感到无聊就不好了。

●我是工薪阶层，PS对我来说是一个DREAM。我的电视为21寸"北京"牌，有AV装置，但为PAL制。视频分为输入和输出，音频也有两个插孔，但这与PS的专用AV线不搭配！请问如何解决？（北京联合大学 机械工程学院 C.琼斯）

感谢您对本刊的支持。现在PS型号杂乱，PAL制的有好几种，如7501等。所以您不需"制式转换器"。将PS视频线接到你的北京牌彩电的"视频输入"，再将音频线接入AUDIO IN即可。所有"输出"插孔请你不要管它。购机时一定要问清该种型号的PS工作电压和制式。再看看你的彩电有否V-HOLD(场同步)。

●龙哥好。这封信早就想写给你的了，但热线越来越忙，我担心龙哥没时间回答我的问题，几经犹豫才下决心下笔，请龙哥无论如何一定回答下面几个问题。①合金弹头2何时移植给PS。②玩PS"麻将"（日文）有时自摸能糊，有时自摸又糊不了，由于这个原因，趣味性由100降至0，不知是何原因。③如果次世代坏了，当地又无次世代维修点，可否拿到家电维修点去修，如果不可以，该怎么做？（粤 龙川县老隆镇水坑口 周艺勇）

①估计要移植，但时间可说不好。②日本人玩麻将，规矩很多，其实麻将是我国传统娱乐，可能从唐朝便兴起了？论麻将规则，真可说是多如牛毛。而我国打麻将之人通常所讲究的却又太少了（麻将比赛时例外），因此，"吃碰听和"这简单的麻将打法人人都会，但我认为如果仅以此便挑战日式麻将游戏，还远远不够。你自摸的话，在这之前如果不乱吃乱碰，可能还容易和，屡屡违反"规则"，恐怕就难开和，说不清。③次世代就不该坏（至于我们的主机经常坏，可能是？）。家电点修不了游戏机。至于换光头，换主板电源保险等操作，一般的游戏店都能搞定，但真出大毛病，一般人可就修不了了。所以，万一你的主机坏了，还请慎重行事。

●无敌的、万能的龙哥：①解释电脑上的"街机模拟器"②最近听说荧光GB已停产，不知是否属实③SNK与万代的掌机能否在大陆打开市场？④GB中文游戏读取前次纪录时总出现"资料覆盖"字样，是什么问题⑤龙哥有否不知道的事（沪氯碱化工）

①电脑上的模拟器专门模拟家用机，但不可以模拟街机，如果电脑连街机都能"模拟"，那游戏公司趁早改嫁。现在用电脑已经可以玩到N64的游戏了②我虽没听说，但估计也差不多，下一步将以彩色GB为主力③我对这两种掌机均看好，但不是对大陆，因我们对GB过于喜爱④再度存档时，就不是前次纪录了，而是你新打出的纪录⑤知之为知之。关键是在乎不在乎。

●我借了朋友的5502主机所自带的原碟，放到自己刚买的7000型上，没有反应，我又到其他有7000型的朋友家中，还是不灵。难道改过的机子竟读不出原版碟吗？（云南东川李雪琛）

是的。因为PS型号很多，玩家往往弄不清哪种好。地球这么大，各国制式不同，电压不同，多数PS机主也不知道PS型号尾数的0、1、2、3、4、5等到底是什么意思，这里一时也说不清。读不出原碟，只好认倒霉，谁也没有办法，总不能拆了直读吧？

●①我想买DC，凭你的意见几时出直读？②软件高价，学生穷困，你帮我想个积极的办法。（顺德 杏坛镇 蔡振英）

我认为，作为玩家，拥有百余张盗版节目是不正常的。所以，经济的办法是买你所爱戴之公司出品的游戏，此一点上最忌随大势，花时间在那些糟糕游戏里实在是不值得。另外，就算DC被不法商人推出盗版碟，你也别着急，开始肯定很贵，也早就有消息说DC盗版碟已经研制成功。所谓积极的办法，我看是玩精不玩多。

突然发现取得无限使用的冰冻剑之方法

——1期中关于"雷神传说·光之"的解答如下：取得冰冻剑的方法有很多。其中成功率较高的为王子努尔进入黑暗森林（波赛多尼亚王城以西）之中。走至有一百层地狱的版面的前一个版面（画面左上角），在那里画面的最上端有一排树，平时是无法进入的，但你只要在两个版面之间来回走，且每次向上走一点（约2次），即可走入这排树林，然后，接着一直往前走（往左走）。走到底后再向下走直至画面切换，然后再向左走，会来至海滩的一块突出岩石上，向上走一点之后向左走，会来到绿之神殿前面的一个深谷中，这时再向上走就会跌落到一个一百层地狱，闯过后会得到无限使用的冰冻剑。（江苏常熟 温黎星）

包打听

——GB版"塞尔达"（英文版），在游戏后期，主角来到有许多提示牌的版面，只有按一个顺序把所有提示牌看过一遍，才能打开暗道的入口，我想请问广大玩友看提示牌的顺序是什么？（天津 杨宇）

●打油诗一首："十年街霸气如虹，旋风名将大恐龙，三国圣剑圆桌武，某对某恶魔显神通！为求市场份额大，格斗动作射击通。若到机厅多看看，CAP游戏耀古今：也曾倚天觅对手，地球村中无人应；如今不知何处去，却见他人笑春风"

我国PS迷心目中的PS2假想

CPU：128位RISC，主频300MHz或更高，工作内存32MB

图形：每秒1200万三角形（四边形），32位着色（或24位），支持1900×1600或更高，支持MPEG2，DVD加速，16MB或更高显存

声音：支持96KHz/24bit解码（CD为44.1千赫/16比特），支持杜比AC－3（外置解码），支持虚拟杜比环绕（用立体声输出）

光驱：DVD×10速或更快，双激光头（一个读DVD，另一个读CD），支持DVD双层结构

输出：VGA电脑输出，色差输出（取代RGB，因为它可接SONY WEGA"贵翔"或PANASONIC"T锐屏"），S－VIDEO，AV

外设：外置56K Modem，现有游戏机的一切外设，大容量记忆卡（注：不要太注重体积大小，像DC那样虽有风扇散热仍不太好）

软件：像"铁拳"、"山脊"这样不需大容量的选用CD－R做，让开发商慢慢适应DVD，"FF9"用DVD－R。大量移植电脑的"3D"经典游戏，但一定不能出现像"暗黑破坏神"这样的移植作品

（首都师范大学计算机系98－1班 徐洪）

关于以上假想的一些"意见"

照上面的设计指标估算售价，折合人民币应七八千元左右，合适！索尼旗舰：34英寸的"大贵翔"不过才2万块多一点，完全能够Y、C_B、C_R输入；而松下的"大锐屏"虽也有33寸的，但为了减轻玩友负担，咱置一个29寸100赫芝的，不过1万1不到嘛，还能15针RGB输入哩！不错！咱工薪族哪，放心——！虽然上面徐洪朋友的构想可能会让SCE和玩家一起放些血，但仔细想想，也并非绝对不可能。特别是索尼比较喜欢技术领先，现在看来，其新一代游戏机使用DVD是没有问题了，且多边形技术全面进化（完全平滑的曲面营造将可能实现），在图形芯片方面，使用的是0.18微米的制造技术，我们且拭目以待之。

●对某游戏的一句评语：由街霸ZERO3可以看出，SS的二维并不强于PS。　对本期杂志的评语：贵刊的"变脸"技术，堪称中国一绝。　今后最想看到的文章：堂堂VF3缘何移植度不高？世嘉何故如此糟蹋大作VF3？

最希望看到本刊的改变：实事求是，攻略详细，切勿见风使舵。☎沪浦东新区济阳路SS机主刘杰峰

"PS移植CPS3的乔乔，其二维强必然不弱"☎怀疑的龙哥

"变得不好，还请你多多关照。"☎编辑部同志

"不是我不明白！可你也别太刺儿行吗？"正玩DC的人

●对本期杂志评语：当我没有PS时，你让我心痛，当我拥有PS时，你让我心动。☎皖蚌埠黄庄二路 聂坤

●对游戏评语：古墓3——劳拉，你的嘴长得真难看，去追星吧！☎哈市太平区南直小区 职业为STUDENT的张萌

"竟然对世界级冒险家说这样的话，真是的。"☎龙哥

●对街霸和KOF的评语：去年今日此门中，街霸KOF相映红，街霸不知何处去，KOF依旧笑春风。☎江苏锡山 谢凯

●我很喜欢动作游戏，可排行榜上没有这类游戏。RPG似乎人人都爱玩，我觉得自己很过时。请问动作游戏真的没戏了吗？我还看到过旧彩监，RGB效果没话说！可惜是110V的，老板说冬天玩没问题，难道夏天就不行了？我的PS7000玩了某些游戏，如盗墓者3，便会失忆，难道卡与碟属性不同就相克？问了这么多问题，感觉好多了。（湖南湘潭市专利事务所 邓石坚）

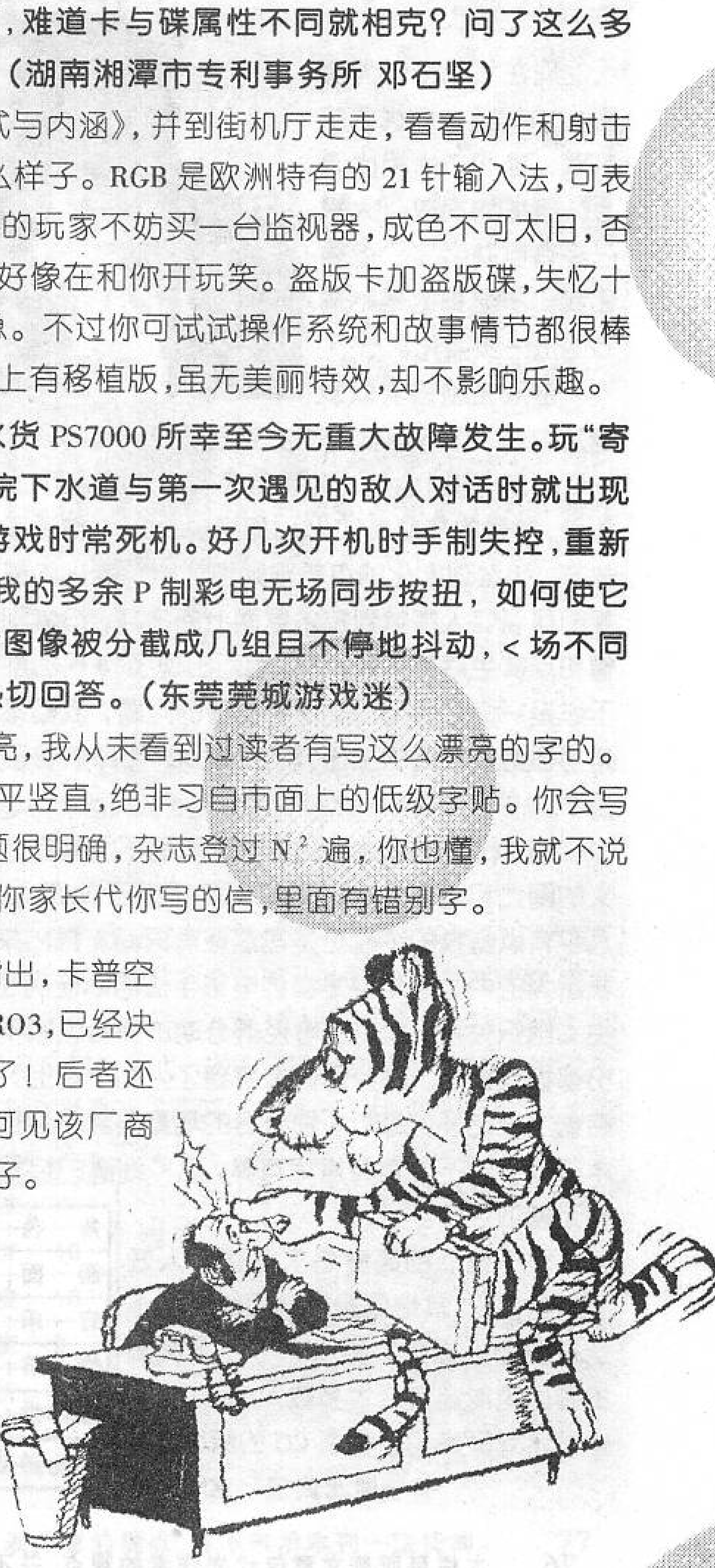
您可读读《形式与内涵》，并到街机厅走走，看看动作和射击类游戏到底是个什么样子。RGB是欧洲特有的21针输入法，可表达最高画质，有条件的玩家不妨买一台监视器，成色不可太旧，否则宁可不买，那老板好像在和你开玩笑。盗版卡加盗版碟，失忆十拿九稳，你不必着急。不过你可试试操作系统和故事情节都很棒的RPG"仙剑"，土星上有移植版，虽无美丽特效，却不影响乐趣。

●龙哥您好。我的水货PS7000所幸至今无重大故障发生。玩"寄生前夜"时到了剧院下水道与第一次遇见的敌人对话时就出现"死机"。用金手指游戏时常死机。好几次开机时手制失控，重新开启又恢复正常。我的多余P制彩电无场同步按扭，如何使它能玩PS？（用制转时图像被分截成几组且不停地抖动，<场不同步？>）希望龙哥热切回答。（东莞莞城游戏迷）

你的字非常漂亮，我从未看到过读者有写这么漂亮的字的。你的字结构合理，横平竖直，绝非习自市面上的低级字贴。你会写毛笔字吗？你的问题很明确，杂志登过N^2遍，你也懂，我就不说了。只是，我怀疑是你家长代你写的信，里面有错别字。

小报告：日刊消息指出，卡普空的街机巨作街霸ZERO3，已经决定移植给SS和DC了！后者还要移植乔乔奇妙！可见该厂商给足了SS机主的面子。

龙哥热线

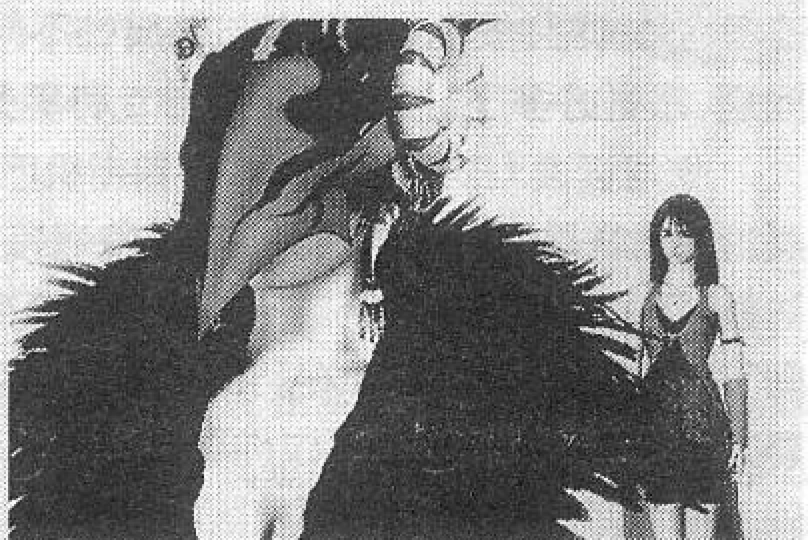


遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

最终幻想Ⅷ(FINAL FANTASY Ⅷ)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM×4



现在大概没有人会否认“FF8”是一款优秀的游戏，她和7代相比更上一层楼的视效，大家已经有目共睹了，但更让我印象深刻的是她情节的进一步强化。

游戏主题首次以爱情为中心，这本身就表明史克威尔把情节高度成人化的决心，这既是一种创新，同时也是一种和新表现手法的相互适应(人物从3头身到7头身，背景的高度真实化)，如果说Q版人物适于表现充满童真的神话故事，那么现实化的审美观则更适合写实化的情节了。这种对现实的复归可以让人感觉到技术层面上的提高，但其副作用也会使人觉得剧情和现实生活拉不开距离。因而出现了“8代的剧情很没劲”的意见，这不过是一个仁者见仁，智者见智的问题，我们不能不承认8代的创新是当今游戏发展的主流，现在像“DQ”那样执着于龙和魔法的RPG又有几个。

和7代一样，大段的独白和对话不乏其有，但与前者大多是对正义的阐述和过去的追忆不同，8代着重于人的内心和感情，斯考尔那种几乎有点偏执的个性正是在这些言语间流露出来的，而用透明框专门表示人的内心活动更是模仿电影手法的绝佳例子。和7代佣兵、恐怖主义组织关系、卖花女等泾渭分明的身份区别不同，本作的主人公身份都极其接近，其分别仍然落到了人的个性上，在斯考尔和莉诺娅的感情主线之外，每个人物分得的笔墨虽然不多且相对集中，但也算入木三分了。不过有利肯定有弊，这种细腻的描写同样可以被认为是一种无聊的存在。

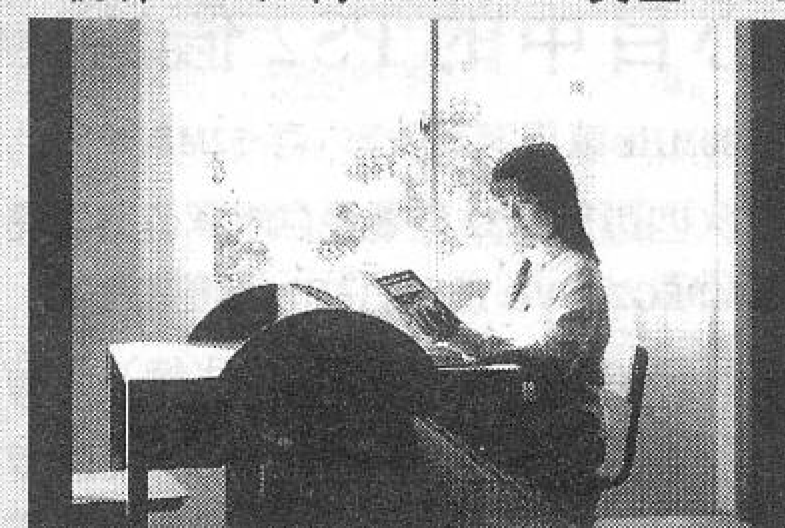
对于情节的高度追求会使个人好恶愈加突出，其结局是好到极点反而不能被更多人接受。相比之下还是美丽的画面更能迎合绝大多数人的味口，这也是游戏厂商们更看重CG的原因吧！

——湖北武汉　KNIGHT

角　色：9.5	原创性：9
画　面：9.5	上手度：8.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：9.5	投入度：9.5
操作性：8.5	总评价：9.13
玩此游戏时间：70小时以上	

非常意识(Another Mind)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 AVG 媒体 CD－ROM



最初认为她不过是一个采用了真人扫描的普通AVG，但在友人家中偶尔一试的结果是立即据为己有并一气打通。

通过游戏者的意识进入主人公的头脑这一新颖的设计，使游戏者的投入感有了前所未有的提高，游戏者甚至有了和游戏中的女主人公成了好朋友的错觉(这一点比“心跳”等大作还要强)，而最终要在游戏中找到自己真实身份的目的又使游戏者能进一步体会到身临其境的感觉。但遗憾的是这些优点全都是建立在特殊的设定而非技术层面的提高上的。因此不大可能指望她会发展成一种新游戏类型或者继作出现了。但她和“寄生前夜”一样，具有一股史克威尔独特的清新感，这一点却是不容否认的。

假如是一个电影剧本，她的情节大概算是一般。但让她出现在游戏中就不能不承认她的价值了。游戏中最震憾人心的当属最终章的设计，这一章被意味深长的以游戏的扣题“Another mind”命名。本来经过前9章，终于回到自己身体的男主人公(游戏者)却发现自己仍不过是一个高居在自己身体里的Another mind，而控制自己身体的竟是游戏中自杀的类似于BOSS而存在的桐原，当桐原津津有味的向游戏者介绍要如何把游戏中的朋友一个个杀掉的时候，我不禁开始回想在前九章是不是犯了什么错误，或者游戏根本就是反传统的悲剧性结局。所幸，经过整个游戏，你已经真正和女主公成了知己……，以智取胜，挫败桐原阴谋的成功感，绝对胜过花上半小时以上打倒最终BOSS。

——湖北武汉　KNIGHT

角　色：9	原创性：9
画　面：8.5	上手度：7.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8.5	投入度：9
操作性：8	总评价：8.5
玩此游戏时间：9小时49分	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

寂静岭(SILENT HILL)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 AVG 媒体 CD－ROM



什么是恐怖？在看过无数的、优劣不等的恐怖电影之后，我本以为能轻松地回答，但我错了。几乎所有的优秀的恐怖电影都要设置一个封闭的、狭小的空间来折磨各角色，经典游戏“生物危机”也总是在几间大屋子里绕来绕去。所以我认为舞台越小、越封闭，越能营造恐怖气氛。

其实，开放的恐怖也有生存空间，这就是“寂静岭”给我的教训。

KONAMI 推出这款作品难逃抄袭之嫌，所以它把环境设置得相当大，果然营造出与“生物危机”迥然不同的恐怖感。特别的，“寂静岭”用浓雾和黑暗来限制游戏者的视线，经常造成警报大响却不见怪物的情况，印证了那句话：看不见的比看得见的更可怕。即使没有怪物袭来，站在雾中前不见人后不见屋，孤立无援的感觉令人心跳加速。

至于不足之处也很明显。我一直不明白，既然使用真 3D 做背影，为什么不设个观察键，好让人看清周围环境。为了调整视角，我有时不得不原地打转，还常被怪物从看不到的方向袭击。另外，本作中的物品奇多，却往往不能物尽其用，好在没有道具栏的概念，所有物品摆成一圈，随便选用。可能是 SQUARE 和 NAMCO 的 CG 看多了的原因，总觉得 KONAMI 的 CG 制作有点别扭，而且近期的大作“合金装备·索利德”和“寂静岭”都是真 3D 作品，似乎是在回避某些东西。——北京　没皮龙

角　色：8	原创性：8
画　面：8	上手度：8.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	投入度：9.5
操作性：8.5	总评价：8.5
玩此游戏时间：11 小时 07 分	

最终幻想Ⅷ(FINAL FANTASY Ⅷ)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM×4



应该说，毕竟是“最终幻想Ⅷ”！

看到它的时候，已经没有当初刚拿到七代时那种狂热，反而能让我更冷静地体会本作的乐趣。

八代最大的特点恐怕是系统太特殊了，原本“物质性”很强的装备被取消了，代之以偏重“精神性”的 G.F. 装备和魔法装备，难免让人不太习惯，也有些不够传统。好在前者会随时间推移而削弱，而后者则恰恰是史克威尔近期的习惯。其实这些根本就是表面现象，深入玩玩的话就会发现，这次的系统就象个首尾相接的圆环，其间更有千丝万缕的联系。魔法、物品、卡片之间可以通过 G.F. 能力转化，而特殊物品又与特殊 G.F. 相关，甚至 PDA 也要与物品、卡片、G.F. 相互关联。隐藏在宏大的世界观之内的游戏系统，也可以成为一个微缩的世界了。

还有一点应该指出，这次从人物造型到剧情按排都趋于成人化，也许是因为 PS 的年龄定位较 SFC 高，所以史克威尔放弃了 Q 版造形。也可能是因为从Ⅰ代至今这么多年，当初的玩家也差不多该长大了。其实除了 Q 版之外，还有一些不很明显的放弃，比如蓝底白字带边框、一出文字还带“嘟嘟嘟”音效的对话框，现在都变成了灰底白字的立体块，菜单中还在左上角加个标注，很象美版。

最可惜的是，PDA 上的游戏部分国内很少有人能玩到，所以要实现完美的收集几乎是不可能……

——北京　皮卡秋

角　色：9.5	原创性：9.5
画　面：10	上手度：8.5
音　乐：9.5	移植度：——
情　节：10	投入度：10
操作性：9.5	总评价：9.56
玩此游戏时间：∞	

幻想水浒传 2(幻想水浒传 2)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 RPG 媒体 CD－ROM



这款游戏或许会有两种不同的评价。

其一，在整个游戏界被 3D 所充斥的今天，2D－RPG 似乎有些落伍了。不过“幻想水浒传 2”的出现或许会改变这种看法。“幻 2”较前作画面与音乐更为出众，场面更为宏大；一百多个人物，形象生动，性格各异；系统方面有不少创新之处，很有新意；战斗比较简单，无练级之苦。其清新的风格令人留下很深的印象。

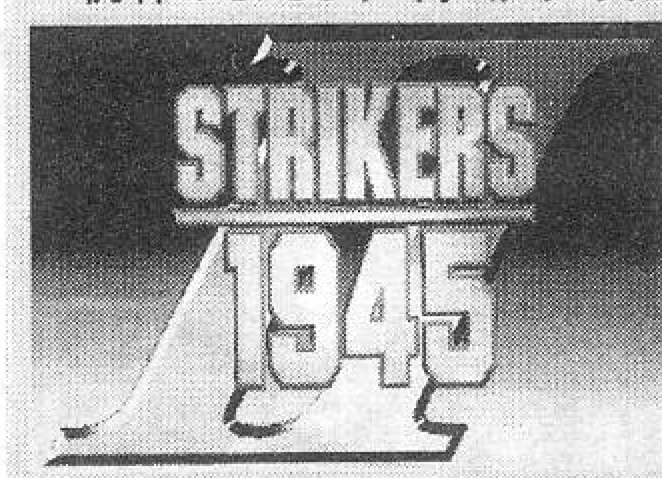
其二，在整个游戏界被 3D 所充斥的今天，一些人在刻意追求 2D 那种纯朴的感觉，“幻 2”的出现恐怕也不能满足这些人的想法。较之前作，并没有看到画面与音乐有本质的变化，时隔三年，KONAMI 似乎没有意识到玩者欣赏水平本质的变化；人物设计虽有可圈可点之处，但一百多个人物有如走马观花，比起帅哥和美女，钟楼怪人式的人物还能给人些许印象；系统方面有意创新。但亦有不少不合理之处，如人物只能直角行走，麻烦的 SAVE，古怪的 MP 设定，过于依赖合体技的战斗太过简单等。KONAMI 要制作 RPG 看来还得练级。

——江苏昆山　王伊浩

角　色：9	原创性：8
画　面：7.5	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：8	投入度：7.5
操作性：6.5	总评价：7.63
玩此游戏时间：10 小时以上	

打击者 1945 Ⅱ(STRIKERS 1945 Ⅱ)

机种 PS/SS 厂商 彩京 类型 STG 媒体 CD－ROM



超级无敌爽，这是笔者在打过“打击者 1945 Ⅱ”后心中唯一的感受。

通过这部作品彩京体现出它在 2D 射击游戏方面的高深造诣。此作共有六架战机可供玩家选择，除 P38 和 SHINDEN 为前作保留的外，其余四架均为新加入的新型战机。六架战机之间的性能有很大的差异，使得每架战机都极具个性。此外游戏画面也制作得相当的精美，可见彩京在画面上确实是下了一番功夫。游戏中三级蓄力攻击的设定很独特，除一级攻击不需积累外，二、三级要靠非蓄力攻击来杀敌蓄力，待能量槽满后方可使用。至于吃金块得高分说起来容易做起来还真是难，在子弹满天飞舞的时候还要等待闪光点移至金块的最后部才去吃，实在是高难度，笔者就曾多次为得高分吃金块时连敌机子弹一块“吃”掉。不过这也加强了游戏性。二周目和高难度是彩京射击游戏一贯的风格，也许是笔者是个射击游戏的“菜鸟”的缘故，在 EASY 难度接关四次才打通一周目，90 多万分。此时忽然想起第去年第 10 期杂志说日本有人在二周目通关之后还剩下 2 架飞机和 3 个“保”，真不知道那家伙花了多少银子。

“打击者 1945 Ⅱ”可以说是近几年射击游戏的巅峰之作，可见只要认真制作 2D 游戏也绝不比 3D 游戏差。对喜欢射击游戏的玩家来说实在不该错过。

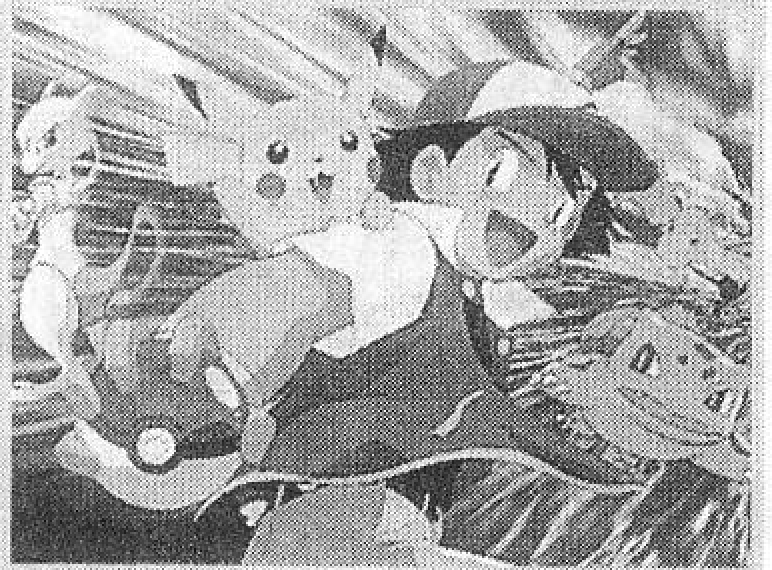
——广西玉林　王伟毅

角　色：9	原创性：7
画　面：9	上手度：10
音　乐：8	移植度：10
情　节：——	投入度：9
操作性：9	总评价：8.88
玩此游戏时间：不明	

THIS SITE IS gamebar

口袋妖怪·红、绿(ポケツトモンスター·红、绿)

机种 GB 厂商 NINTENDO 类型 RPG 容量 4M



面对进入次时代后任天堂的低沉，这款游戏的出现多少为任天堂挽回了些面子。

老寿星 GB 至今为人喜爱，而“口袋妖怪”的发售量也让人惊叹。这一些要归功于收集妖怪和冒险安排得当。游戏并没有做成“育成”类。妖怪是在冒险途中，情节进展中收集的。这让 RPG 迷着实高兴了一把。游戏有许多妖怪同伴，它们应该是主角，所以评分是针对 150 多种妖怪的。游戏相当耐玩，因为通关一遍是无法收集齐妖怪的。战斗方面，画面可以设定成只见 HP 减少，不见动招，可以避免一些过于炫眼的招式。属性相克非常重要。第一次玩时，有一个首领，我练了 30 级才消化。第二次运用属性相克后，两招既摆平。不过日文不通，属性也看不懂。

游戏的进行一环扣一环。你如果不得到机器就不能进展游戏。而不打倒首领，又不能使用。总之情节合理。

值得一提的是通讯机能，可以说十分有用。

如果你是 RPG 迷，就一定要玩这款“口袋妖怪”。

——山东东营　贾啸

角　色	8	原创性	9
画　面	8	上手度	9
音　乐	——	移植度	——
情　节	9	投入度	10
操作性	7	总评价	8.57
玩此游戏时间：大于 30 小时			

仙剑奇侠传

机种 SS 厂商 大宇 类型 RPG 媒体 CD-ROM



SS 版的“仙剑奇侠传”终于推出了。从移植度上看，本作 100% 等同于 PC 版。画面依旧保持融中国山水画于游戏中，使画面格外亲切和民族化。给人真实、华丽的感觉，人物造型可爱，背景设计精美，许多场景都能通过光线协调作用使人有身临其境的感觉。

另外黄色的应用在游戏中非常成功，尤其在不同人物脸谱的皮肤处理上，黄色显得更成熟。本人尤其喜欢林月如的造型和精神。

游戏中人的动作，表情虽然不多，但也算表现得可以，各种神情处理得很细腻，动作虽有些傻乎乎的，但战斗中的抵挡、攻击、受伤都挺细致。

本游戏迷宫极复杂但迷题很简单。给我感受最不好的就是动画。仍是以卷轴来表现，使得游戏在不少地方失分。尤其是最后的动画实在差强人意，草草收场，让人莫名其妙。

总的来说此游戏在移植上还是成功的，并且让广大玩家包括国外的玩家能够感受到中国传统武侠 RPG 的风格，可以说“仙”是一款不可多得的游戏。

——北京　黄震

角　色	8	原创性	7
画　面	8	上手度	8
音　乐	8	移植度	10
情　节	9	投入度	8
操作性	7	总评价	8.11
玩此游戏时间：40 小时			

私立法律学园(私立 JUSTICE 学园)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 3D-FTG 媒体 CD-ROM



CAPCOM 终于开发出一个好玩的格斗 GAME 了，这是本人最初玩到此 GAME 的感受。简直是 CAPCOM 格斗史上最强的作品。

CAPCOM 一直以“街霸”系列，“洛克人”系列闻名业界，今次这个“私立法律学园”可以说是该公司的一个新尝试，游戏的风格和 SS 的“御意见无用”比较接近，但却总摆脱不了“街霸”的影子，“波动拳”“旋风腿”满天飞，但这个格斗游戏却是笔者多年来一直寻找的，应该说是多年期待的 3D-FTG。

POLYGON 方面非常平滑，和早期的“街霸 EX PLUS α”相比，简直天渊之别。游戏系统方面，可以两人一组参加战斗，画面下方的“完全燃烧”能量槽最多可以有九条之多。另外，值得一提的是“友情燃烧”有点另类的技能，有些是暴力技，有些则笑死人不偿命。例如响子阿姨的拆骨术，就很好笑。每个人都有挑拨技，这又是一个突破（以前的“街霸”只有少数人有挑拨技）。在挑拨的同时画面下方的能量槽会逐渐上升，可惜在挑拨时不可防守，还是离对手较远时挑拨最好。本作很容易上手，只要你会“波动拳”、“旋风腿”。

本作最引人注目的应是动画吧！动画一直是 CAPCOM 的弱项。在“格斗之王”系列的冲击下，“街霸”已经显得老态龙钟了，希望在 DC 上见到的不是“街霸Ⅲ”，而是“私立法律学园 2”。

——广东阳春　谢明

角　色	8	原创性	8.5
画　面	8.5	上手度	9
音　乐	8	移植度	10
情　节	8	投入度	8.5
操作性	8.5	总评价	8.56
玩此游戏时间：不明			

敏捷的赛手(RAPID RACER)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RAC 媒体 CD-ROM



这是第二个我喜欢的水上游戏，它和 N64 上的“水上摩托艇”同样令人兴奋。虽然本人未曾亲身驾驶过真正的赛艇，但我却能真正投入此游戏中。

快艇的高速飞行给人的感觉很好，画面制作得很细腻，水的纹理表现和流动感做得比 N64 还要好。比赛的赛道很多，和电脑比赛也不会有孤独和乏味感，电脑快艇在比赛中也有很好的表现。要注意的是，在比赛中如果遇到任何事需要减速的，记得只要松开油门便可，千万不要 BRAKE，否则便会被迎面而来的水流冲撞，快艇便会被撞至偏离原来的航道。

另外，此游戏对应振动手柄，如果撞到山或其它快艇，便会有反应。总之，以 SCEI 的实力来制作的这款赛艇游戏，给我的整体感觉是表现颇佳，甚至比某些赛车游戏都好玩。效果好、操作好、手感也好，值得一玩。

——浙江杭州　潘韬

角　色	7.5	原创性	8
画　面	8.5	上手度	8.5
音　乐	8	移植度	——
情　节	7.5	投入度	8.5
操作性	8.5	总评价	8.13
玩此游戏时间：不明			

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

没有秘技的游戏是不完美的

文/桂林　胡毅

没有秘技的游戏给我的感觉是少放了盐的味噌汤，总不是味儿。我曾记得贵杂志某编为秘技下的定义是利用游戏程序中出现的Bug，本人认为这个定义已经过时了。现在游戏中的秘技应该归为整个程序的一部分，而这一部分要通过完成游戏中一些特定条件才会出现而已。既然秘技已属于一个游戏的一部分，缺少了它，当然算不上完美的游戏了。而且，本人认为现下流行的游戏普遍存在相似的情况，要想在同类型游戏中脱颖而出，不添加些小花样是不行的，这时，所谓的秘技就派上用场了。比如拿"樱大战"、"心跳纪念品"等游戏来比较，说白了都是追女孩游戏，都有多种结局。"心跳纪念品"就几本不像相册的相册和一些小游戏，而"樱大战"，马上在主目录出现"帝剧最长的一日"。进入一看，整个像个崭新的帝剧资料集，不但有前面游戏中的回顾，更有许多新玩意迎接玩家的挑战（每人迷你游戏的图片你都看了吗），而且在"樱大战2"中还加入了每人精华剧情的回想，真是太完美了！

经常看到有人评论现在游戏的游戏性太差了，我不赞同这种看法。玩游戏要体会它的内涵，玩出游戏制作者向玩者表达什么。还是以"樱大战"为例（唉，别叫我大神一郎），一部真正搬上游戏的日式英雄活剧，它的内涵是什么，体验SLG的精髓？"前线任务2"的画面比它漂亮，"光明力量Ⅲ"的战略性比它高，否定！本人认为"樱大战"是要让玩者体验到多情种子左右逢迎的快乐和辛酸，还有正义战胜邪恶这千古不变的真理。怎样让玩家耐着性子攻打六次撒旦和八次新皇？当然是通关后各种亮丽的画面和可以永久保存各种结局动画，这就是秘技的作用。当完成所有人结局后，还有一张全家福更让人增添满足感。秘技是使玩家重新玩已爆机游戏的原动力，有些游戏就是要打穿两遍才过瘾的。在"光明力量Ⅲ"这个游戏中，某些同伴是可选择的，游戏本身并未公开这些同伴的加入方法，这就是一类秘技。如果你想尽可能招收全部同伴加入，就要求你有一颗宽大为怀的心灵加上一些机智和幽默感。不仅如此，在结束"剧本3"后的记录还可以延续使用，使玩家体验到二、三个回合内结束一场战斗的爽快感。如果你在拥有"剧本3"记录的情况下，从"剧本1"开始游戏，你会发现多出了战斗难易度的设定和音效选择。这样，当你召收上次没有加入的同伴，寻找未找到过的宝物，修练上次未练过的各武器必杀技的同时，就可体验到高难度敌人的狡猾与凶残，以及背景音乐总是升级时那一段乐曲的乐趣了。秘技为游戏带来了可重复性，它是在为游戏增添寿命（超短RPG《寄生前夜》不是要打穿两遍才是真正结局吗?）

一个没有秘技的游戏带给玩者的遐想就会少一些，而少了这份遐想，玩游戏时就会变得麻木了。就像在打穿"露娜·银色之星"后，正遐想着从头到尾看一遍动画时，发现除重新游戏外什么都没了，真是失望透顶。而"露娜2·永远的蔚蓝色"就为我弥补了这一份缺憾，这不是使游戏更完美了吗?

话又说回来，也有不要秘技就能体现游戏的完美的。像史克威尔出的游戏秘技含量就较少。"FF Ⅶ"从头到尾无甚秘技，最好的秘技是艾娅丽丝复活法（根本没有！胡说，重新开始游戏不就活了。唉唷，谁拿透明记忆卡扔我！）。"前线任务2"也只有用来小憩的几个隐藏关和无甚用处的三台隐藏机体，再加上在斗技场瞎转半天也难得一种的无聊究极武器。当然，像这种级数的作品，光招牌已经要百多万人来扛，做好正统部分就行了。没有什么秘技也已够让人惊喜了（画面呀，众所周知）。

再罗嗦一点，作为开创性的游戏类型是需要有吸引人的秘技的，这样才能使玩家更深入体会这种游戏的魅力和新意。而且，如果该作品热卖的话，探索作品中的隐藏情节还可以填补等待续作的真空期。"生物危机"通关后不就有换衣服和无限火箭筒以及Battle Mode吗。其二代更甚，什么第四生存者，豆腐，一个二个多小时就可以通关的游戏，有人玩一、两个月都乐此不疲。

秘技作为游戏的重要组成部分是应该继续发扬光大的，没有人会抗拒用秘技来进行游戏，因为那已经成了玩家的一种习惯。寻求新意，求新求变是每个玩家的思想，也是风马老兄的饭碗。

存在于游戏中的弊端

——浅谈秘技、攻略与游戏利害关系

文/北京　永远支持セガサータン的　付磊

每当《电软》出版新一期的杂志时，我都会以第一时间购进我的"势力范围"。而且一边饮着coffee，一边看《电软》，一直是我觉得很惬意的一件事。可当我看见写在《电软》今年第1、2期的"游戏点评"之话题讨论栏目中的一则题目时，差一点儿把嘴里的coffee全"吐"出来。因为，题目竟然在说"没有秘技的游戏是不完美的"（这句话是谁说的?）!?于是急忙提起笔杆儿……

首先，我要向各位阐明的是，我觉得对于评价一个游戏的完美程度（哪怕是人气度、期待度极高的游戏），与其有没有秘技是完全扯不上任何关系的。在"游戏点评"当中，给某个游戏评分时，我只看见了角色呀、情节呀、操作性等项目的得分结果，而并没有

看见为某个游戏的秘技评分的那一项。不仅如此,我更觉得(也是认为)游戏的攻略也是可有可无的。

不妨设想一下。当你在观看一部期待度甚高、又非常卖座的影片时,如果有一个人在你旁边"张牙舞爪"地向你描述这部片子的来龙去脉,甚至片中某些细节都"毫不保留"地说给你听时,你将会怎么做?是双目抖大、面红耳赤,一拳把他KO掉?还是和他一起大侃特侃呢?要是我,一定选前者。而且,我还会送给他一技超必杀。看电影嘛,就是要自己去欣赏影片的情节,都听他"讲演"了,那还去电影院干什么?考试,就是要检查学生对知识掌握的情况。要是都知道答案或是走走捷径,考试还有什么意义?干脆直接发毕业证吧,不用再学了,多省事!

游戏也是一样。Play一个游戏,并不能因为它没有秘技或是攻略而处于"寸步难行"的地步。而且也不会比那些有着秘技与攻略的游戏逊色多少。就拿对战游戏来说吧(指FTG),不管游戏的风格如何,如果使用"一击"就KO的秘技,那还有什么招式可言,玩家又如何去体会久经考验、搓痛了指头儿而最终胜利的那种欣喜若狂的感觉?这必然会造成不良的负面影响。"一击就KO",虽然缩短了战斗时间,而且也不会"虐待"自己的手指,但是那"刀光剑影"的快感,对各角色功夫的熟练掌握,以及把对手KO在地上时的痛快,又何所在?更谈不上游戏的趣味性了。因此,那些走捷径而使游戏简化的秘技,会使得玩家对游戏的投入度大打折扣。如果在Play游戏时,大家都争着出"老千"(使用秘技),即使把对手打败了,被别人称为"高手",但是自己却明白这个"称呼"是虚有其表的。这必将使对战游戏失去了它一贯公平的原则。

再来看看游戏的攻略。故名思意,攻略主要是AVG类游戏(解迷)进程的指引。就像刚才看影片的例子一样,如果事先都了解了故事的梗概或者哪里有什么宝物;哪里将会有怪物出现;哪条路能走;哪条路不能,为什么?这样AVG类的游戏岂不名不附实?自己去探索有什么不好?难道AVG类的游戏一定要按照攻略所记录的那样玩才能"爆机"吗?我认为并不是这样的。有一个很好的实例可以证明。我的一位朋友同我一样是个地地道道的GAME FANS,他玩AVG的游戏从来都不看攻略的。就说他玩土星版的"盗墓者"吧。即使是在他挑灯夜战、反复琢靡磨,仍然过不去的时候,也没有看我给他找来的那份攻略(攻略上面已经落上了一层尘土)。最后功夫不负有心人,一样通关了!正如他所说的那样"虽然"爆机"的时间较长但是我从中能真正体会到这款游戏的内涵和乐趣,这才是游戏的本质"。我认为他说得很对,在我看来,他是凭他自己"真本事"通关的,就算他看了攻略,也只不过是告诉他该怎么走罢了,最后还是要靠自己的技巧过关。因此,我并不赞成看着攻略去玩游戏。我觉得,如果照着攻略去Play游戏,等于是攻略的作者在玩,而我们只不过是照他的意思"行事"罢了。这又有什么不同呢?

再举一个小例子。有一次我邀请了几个同学到我家来"战土星"。当玩到"BIO HAZARD"1代初期,女警官走过的那条"U"字型通道时,会突然跳进来两只丧尸犬。这一突如奇来的状况,把他们都吓了一跳,而我却非常沉着。他们害怕是因为他们不了解情节,没有做好心里准备。我"爆"过机,当然没什么事啦(如果你事先知道这个地方的情节,还会被吓到的话,那可太……)!

"BIO HAZARD"这类游戏是以恐怖著称的。游戏的制作者就是要玩家在明知是游戏的情形下还会觉得好象身临其境一样。而且为的就是要营造这种恐怖的气氛。可是,如果在游戏前就已经知道了故事的情节,同样会让玩家对游戏的投入度打个折扣。那么,游戏的制作者岂不白费心思,又何苦去花费昂贵的资金和莫大的精力,制作一款总是让人"打折扣"的游戏呢?

所谓"冤家易解不易结",看来秘技和攻略如果存在于游戏之中,就如同一个"无形的杀手"一样,最终使游戏落个不可收拾的下场。因此我认为"'没有秘技(包括攻略在内)的游戏是不完美的'这句话不太严谨"是没有什么错的,所以写了这篇看似"论"文的文章,有何不妥,敬请"各路高手"不惜尊贵,赐教在下一、二。

编者按:办这个栏目的冲动很早就产生了,去年正式开办以来,所遇到的最大问题就是页码,上期又是页码不够,论题的部分停了。想法挺多,页码不够,写的、编的、看的都不痛快。有什么办法呢?凑合吧,国情如此(这是一切没有把事情做好的最佳理由)。论题部分陆续收到的投稿也有几百封了,虽然最终能够刊登的只是少数,不过仍感谢大家对本栏目的支持。其实稿件重复率高,也是大部分稿件落选的重要原因,本栏目多次重申:不要等到别人的文章刊出了再投稿,有高论尽早投稿,才不致阁下妙文埋没。另外,如果玩友们有不同于本栏预设话题的感想,也可以投稿,只要观点明确,立论鲜明,哪怕只是一小段文字,或者一个论题,本栏目一样欢迎。

本栏预设下面的几个话题,希望玩友们踊跃投稿,字数要在1500——1800之间。文章题目自拟。

1、国内的玩友多数属于"电玩迷"阶层,"非电玩迷"阶层并不多
2、动作过关和射击游戏没落了
3、三维游戏将取代二维游戏
4、掌机的魅力就在一个"小"字
5、画面和音效是游戏性不可或缺的部分
6、游戏正向成人化发展
7、L、R键是游戏手柄不能缺少的重要键位
8、如果有了中文的RPG或AVG,我再也不玩日文游戏了
9、游戏主机究竟是一枝独秀好,还是百家争鸣好
10、男性作主角的魅力大,还是女性作主角的魅力大
11、鼠标会成为未来游戏主机的必备之物
12、我身边的女性玩家
13、我是怎样同专卖店的老板打交道的
14、论由漫、动画改变的游戏
15、八神庵和草雉京,你更喜欢哪一个
16、我从游戏中学到了什么

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

纵情跳跃 2

舞蹈天国混合版

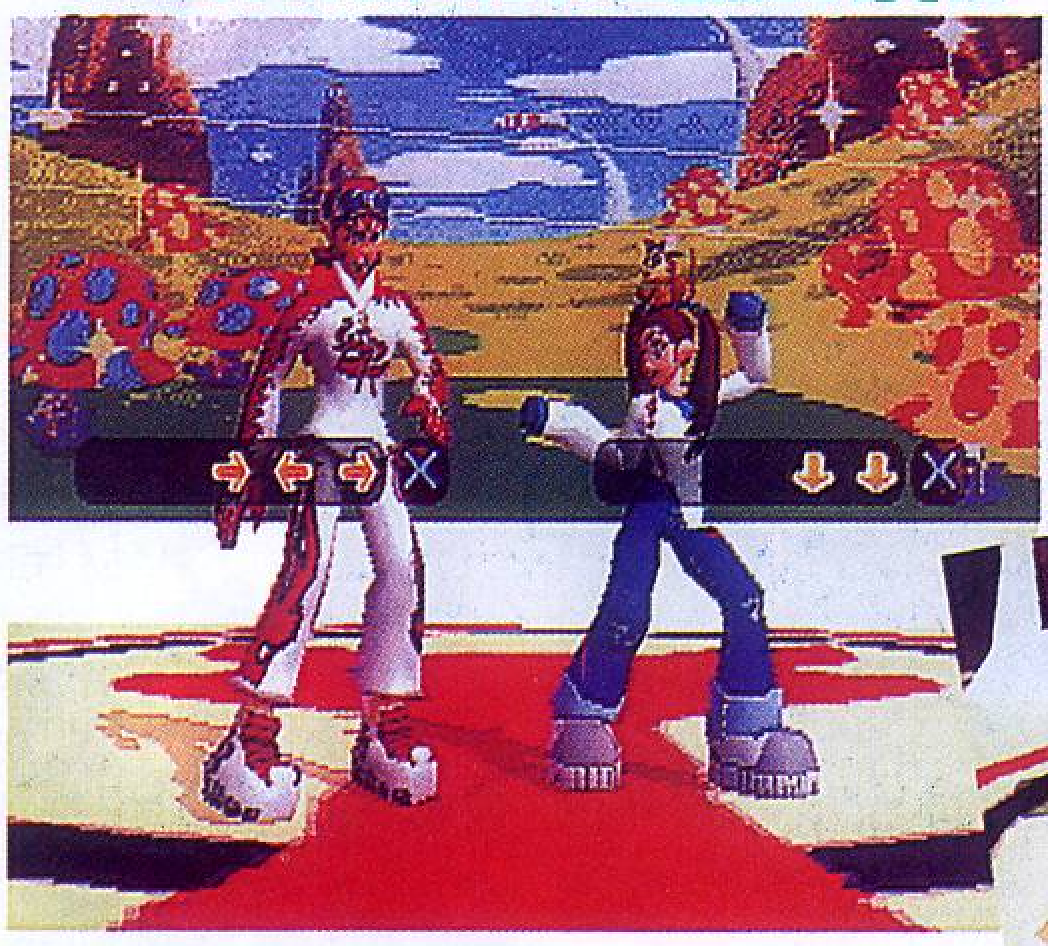
PS	厂商：ENIX　类型：ACT
	发售日：4月15日


开创新型态对战游戏的“纵情跳跃”，让人期待的续篇在增加新角色、系统、舞台后，即将登场！

再次引爆对节奏&舞蹈的狂热、兴奋！

由玩家操控各种不同类型的舞者，以舞蹈来进行对战的对战动作游戏“纵情跳跃”，其续篇即将登场。本款游戏是让玩家配合音乐，输入指令，操纵画面上的舞者角色，展露又帅又酷的舞姿。只要比对手正确地输入指令，就能展现美妙的舞姿，也就更能获得胜利。这次除了负责音乐的成员有所变更外，本作的制作小组完全与前作相同。在舞台、音乐、舞步动作……等全都焕然一新了，请您好好期待这款全新的舞蹈对战游戏吧！

抓准时机输入指令是致胜的关键


↑以舞蹈进行1对1的对战。正确地输入指令就能完成舞蹈动作，得分愈高愈容易获得胜利！

热火！


←前作的主角 · 热火，这次在换上全新的服装后，再度登场。

小不点！



还有英雄这次都回来了喔！

←也有像EARTHWIND AND FIRE、MORRIS WHITE类型的曲子喔！

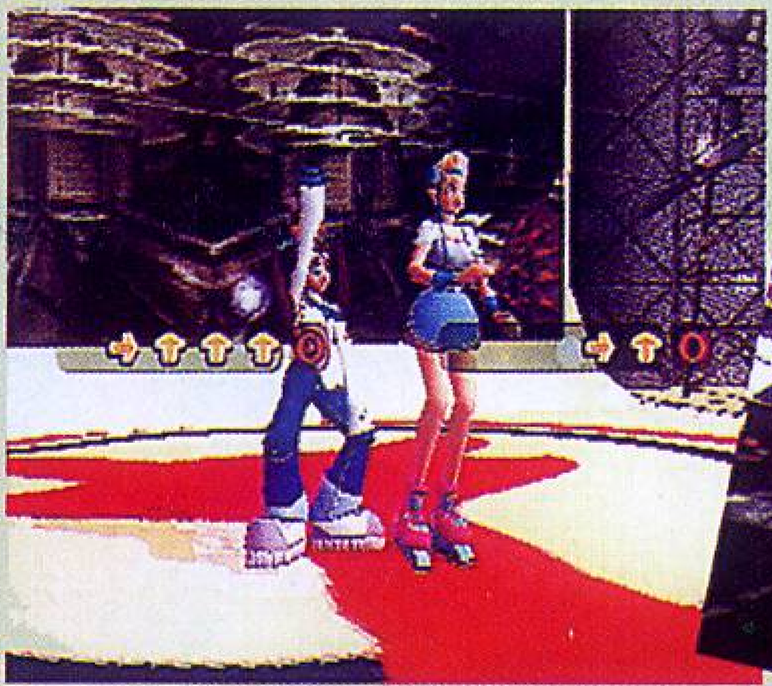
还有许多新角色的登场喔！

在这一次的续作中，加入了许多新舞蹈类型的角色，例如：直排轮舞、跳日本传统舞蹈的角色。在此，我们就要为您介绍这回的新登场角色——蔻梅特。脚上穿着直排轮鞋的她，在狭窄的场地来回滑动、舞蹈，真是帅呆了！而除了蔻梅特之外，还有许多新角色也将陆续登场；而曾经在前作出现过的角色们是否会再次登场呢？舞出日本传统舞蹈的又会是哪个角色呢？

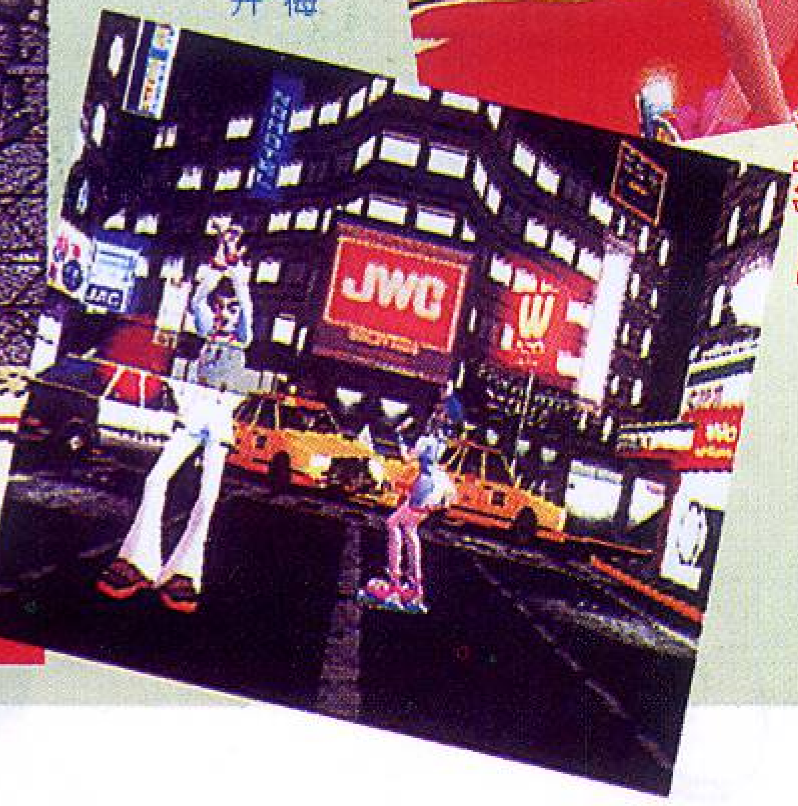


蔻梅特 COMET

脚踏着直排轮鞋滑出优雅的舞步，吸引众人的目光，这就是这次新登场的角色之一，蔻梅特。她是曾在前作登场的佛莉达的妹妹，目前是以寿司吧“寿司行星”为主，四处打工，今年16岁。


→所有的舞蹈动作都是依一流舞者的实际动作而模仿下来的。


→穿着直排轮鞋的蔻梅特，变换各种舞姿，展开流畅滑顺的舞步。


穿着直排轮鞋展现轻快地舞步！

各个角色都准备有专属的舞步指令！

由于这一次的“纵情跳跃2”依据前作的游戏系统做了数点的改善；因此玩家在“纵情跳跃2”中将更能充分地享受其令人赞叹的舞蹈画面。其中，最大的要素就是原创舞蹈指令的存在。

在前作中，所有的角色都是以相同的指令展现舞步，在本作却是配合各个角色的舞蹈动作，分别设定了极具个人特色的舞步指令。所以玩家与画面中角色那种融合成一体的感觉将更加提升。另外，每个角色的舞蹈个性更加被突显出来！

以输入指令时机决胜负的新系统

这一次，本作采用了随着按下按钮的时间不同，各个角色的舞步就会变化，产生分歧的全新系统。这也就是说，玩家若配合着音乐的4个节拍准确地输入指令，和输入指令的时间稍微有点差异的话，下一个出现的动作就会有所变化。而这一次刊载的虽然都是尚未公开的开发中画面；不过听说在完成版时，一起和舞步指令显示的计时表会同时显示出来。真是太完美了。

完美的节奏感


↑因为导入了输入指令计时制，使得对战场面将更加热烈，更加强化喔！

以原创的舞步指令强调角色的个性！





←再次创新多种舞步的英雄，他的舞迷能否抵挡他的魅力呢？

英雄的舞步充满了魅力！



→手上的镜子写着“I LOVE ME”。他的舞技可是一流的。

热火的独舞



←舞步指令的表示和前作相同，可以选择设定ON或OFF。

热力无法挡的绝妙舞步



↑→若是取消掉指令表示的话，更能充分享受舞蹈的乐趣。



请你慢慢体会舞蹈的真髓！

←如果没有英雄就不能叫“纵情跳跃”了。在本作中，英雄依然会使用诙谐性的舞步。



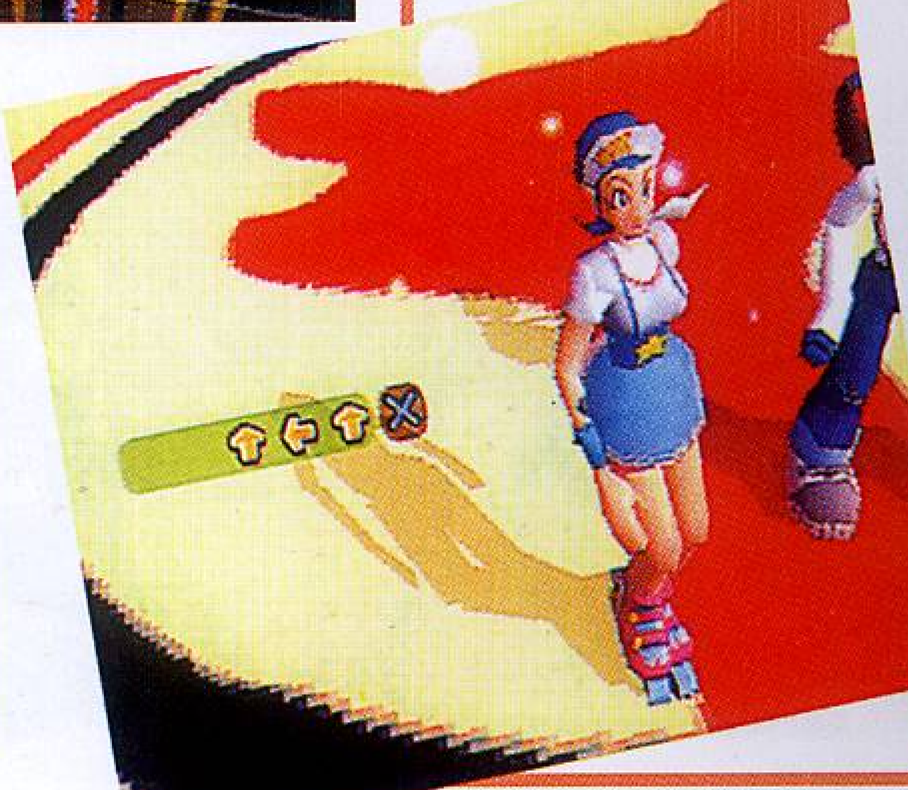
舞蹈暴力集团也更厉害了！

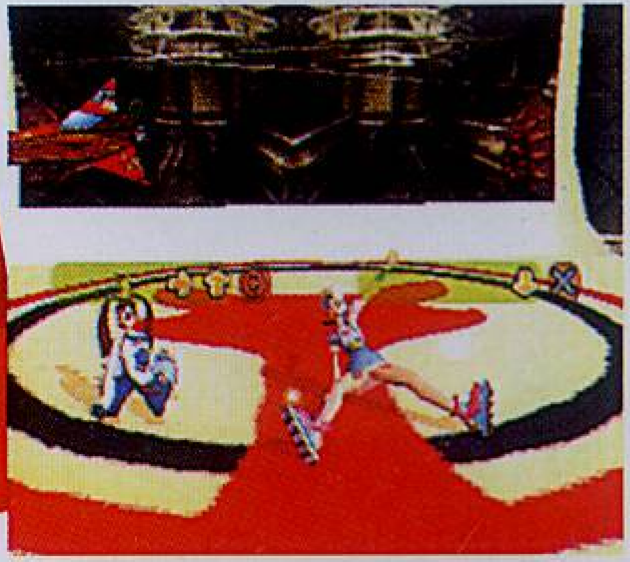
STRIKE 史托莱克

暴力集团的一分子，22岁。才刚从监狱里服刑完毕出狱，与之前在监狱里的伙伴、暴力集团的同僚合组了一个HIP POP团队。常在假日伙同一群人去抢劫银行；抢劫成功的话，他还会抓一包银行的面纸当作抢劫的纪念！

游戏画面展现厉害的那一方

游戏的画面有时会变成单方角色的特写；在本作里，同样也是跳出高超的舞步比较容易独占画面。所以要好好地在画面中展现自己！





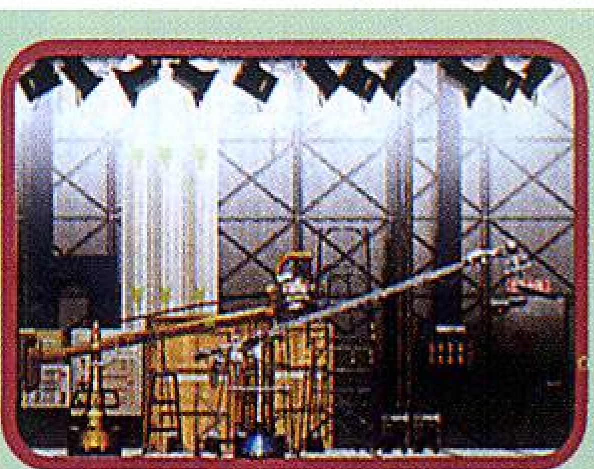
←当玩家操纵的角色有特写时，就是夺取胜利的好机会，一鼓作气，舞出精彩的舞步吧！

决定舞蹈让舞台有丰富地变化！

在本作中，每个角色都安排有专属自己的对战舞台。如果，每个角色在属于自己的舞台中跳出华丽绝伦的舞步的话，将会出现比前作更多样的变化。其中会有像是漂浮到宇宙空间、大佛像飞出来、寿司都出来一同跳舞、安排有隐藏特殊效果的舞台喔！您一定不能错过！

凯蒂N · 舞台

在本作中也接续登场的，就是在同人志广受欢迎的超级偶像——凯蒂N；而她则是以电视节目“爱爱战士 · 凯蒂一级棒！”的拍摄现场摄影棚做为她的对战舞台。



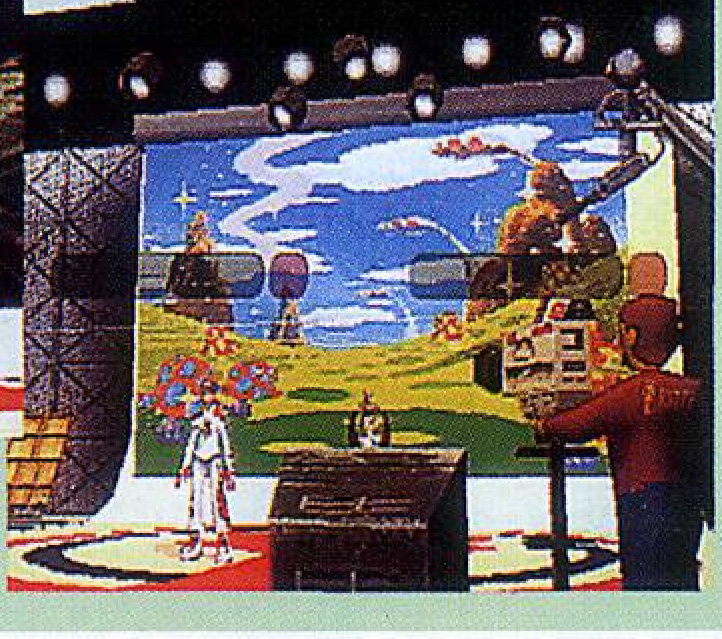


舞台是在节目的拍摄现场



出现在电视上的舞姿

←↑画面上出现的黑色影像，会是重新登场的凯蒂N的最新舞姿吗？



←除了背景会有变化，灯光照明有明暗，还有让人料意想不到的意外。

girls.bravo
dance again

SHORYTY

小不点

父亲为外交官，母亲则是一名超级模特儿；现年13岁的小女孩。盖过手的长长衣袖是小不点衣着的最大特征；而坐在小不点头上的是她最喜爱的宠物——可乐明。在本作中，她将以略具成熟风味的服装造型登场，并展现她融合了JAZZ、FUNK、HOPPING的得意最新舞步。



小不点 · 舞台

小不点的舞台在是一个名为“JUNGLE TOURS”游乐场型剧场的舞台。角色们的舞蹈对战是在行驶在水道中的小船上进行；当小船在河道上前进时，会有大恐龙突然从旁咬你，甚至还进入一个有如蛇洞的诡异洞窟。里面会有令人害怕的幽灵出现，还有各式各样的陷阱在等待着您喔！



→就像是在迪斯尼乐园里某项著名游乐设施的感觉，在小船上进行对战。

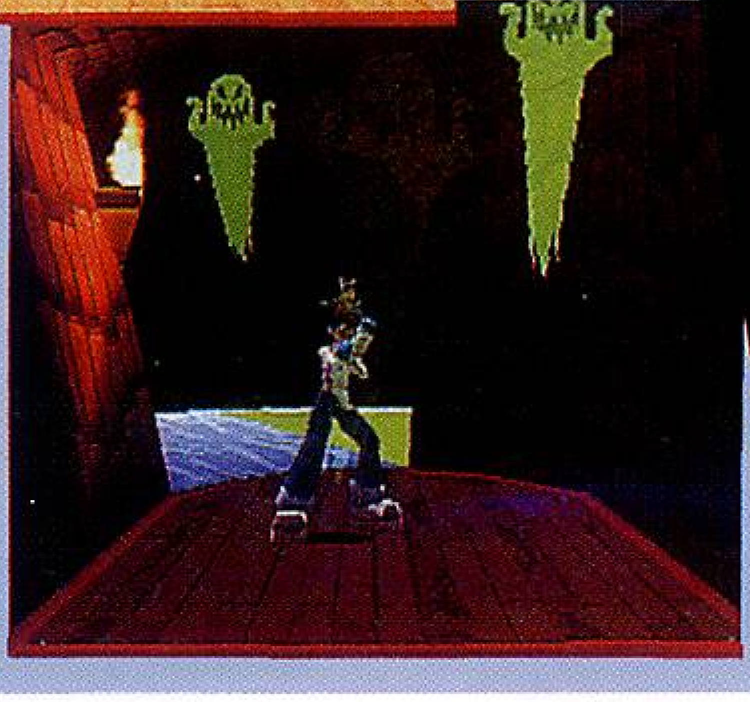


一边乘船一边舞蹈



→藏有许多惊人的陷阱，千万别乱了舞步的拍子喔！

←通往黑洞窟的入口，别管船发出的奇怪声音，往前进吧！



→令人心生恐惧的幽灵从小不点身后出现，不知道在这里音乐会变成什么样子呢？



打开通往洞穴深处的门

终于走完一圈了！

蔻梅特 · 舞台

蔻梅特的舞台，是在她打工的旋转寿司吧“寿司行星”的前方。店的左侧可显示出店员蔻梅特舞姿喔！



热火 · 舞台



与热血男孩这个名字相称，热火的舞台是以熔矿炉为背景。在这里，角色们将搭上升降机，一边绕行工厂，一边进行舞蹈的对战。

凯莉 · 舞台

以警察的姿态再次登场的凯莉，其战斗的舞台是在充斥着犯罪行为的繁华街道。有许多投射灯闪耀着，很热闹的样子。





拉米乐队

喂喂喂！大家眼睛都照过来！在这里，要介绍给您的游戏就是“啪啦啪”的第2部作品“拉米乐队”！相信这款游戏又会让您惊喜不已！废话不多说，看介绍吧！

PS	厂商：SCEI　类型：ACT
	发售日：3月18日

可爱的拉米姑娘要挑战摇滚乐曲了！

配合着音乐节拍来按按钮，也是节奏动作游戏始祖的“啪啦啪”第2弹终于登场了！在这次的游戏中，将和前作乐曲以Hiphop为主有所不同，而变成以挑战摇滚乐曲为主哦！不过，依然有着和前作一样可爱的角色，还有相同的乐趣。最重要地就是这次还能够两个人一起玩！好令人期待喔！



←和前作一样，您只要随着画面所显示的节奏，掌握好节拍按按钮就行了。然后再加入热情激动的即兴表演，试着演奏出动听的旋律来。因此您的节奏感很重要。

↓看到这个画面，相信您一定十分惊喜！竟然……竟然会有2个人在画面中玩！您没有看错！跟一个人玩相比，两个人一起玩，绝对是更加有趣。



↑她是住在喇叭小镇的小羊。平时是一位害羞又静的娇娇女。



↑她是个喜爱将自己打扮得漂漂亮亮的猫。对流行音乐很有兴趣。

两个人一块儿来享受摇滚！





↑她是个喜爱算命占卜的女孩子。我行我素地行动，让人不敢领教。



↑平常虽然畏缩胆小。不过一旦摸到吉他，可会180度大转变，变成炫丽热情的吉他手喔！

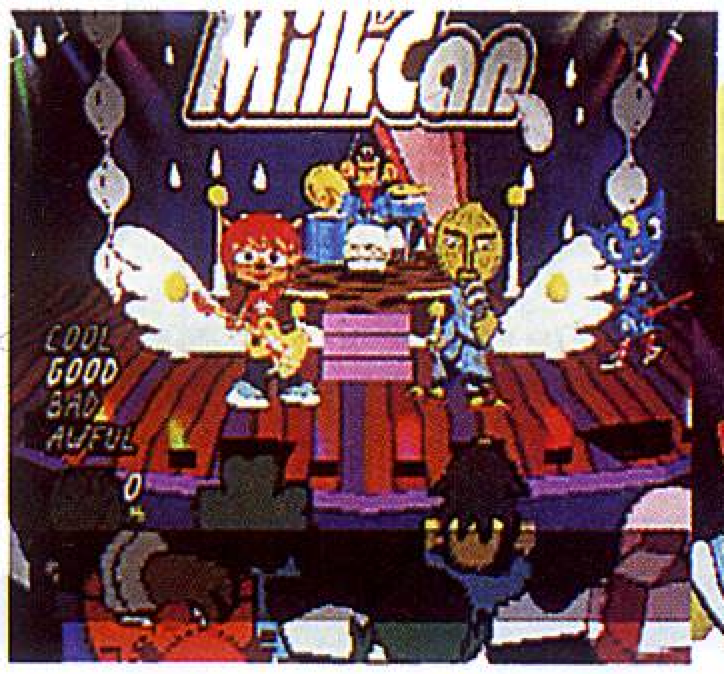


↑3人并排一起成为少女乐团。名叫“MilkCan”！热情畅快地摇滚起来！

热热闹闹快乐地
一起随着乐曲来玩吧！

在游戏中担任主角的拉米是吉他手，而玛儿是鼓手，凯蒂则是少女乐团“MilkCan”的主唱兼贝斯手。在这页中，将为您详细介绍她们的活动。她们将会遇到各种不同的人、还会有许多的学习课程一再来到拉米的面前。有时还会遇到某些蛮眼熟的人！……咦！那个人不就是……洋葱老师吗！？

洋葱老师登场！





↑→您瞧！好象在那里见过的人，正在和拉米姑娘一起演奏。哎呀呀……



←这不就是在前作「啪啦啪」中非常活跃的洋葱老师吗！台词也变得很「Big」十分抢眼吧！



←这里这里，就在这里！洋葱老师真是迫力十足！他会指导拉米怎样去感受的摇滚乐曲。

还是老样子，迫力十足！

究竟哪边是梦 哪边是现实世界？





↑→老师在传授拉米姑娘吉他手的心法，以及正经八百地回答老师问题的拉米。……没想到这只是梦！？



←消防队员的达尔梅西安，好象也会教给拉米吉他的精髓喔。只是，拉米手上怎么拿着灭火水管！？

↓在飞机场也传出摇滚乐！和滑稽的老伯伯在驾驶舱中一起跳起来。角色的台词也很炫吧。

可以两个人玩了！？

在前页已经有说明过，在这次“拉米乐队”中，可以两个人一起玩。很可惜现在详情还不是很清楚。话虽如此，要是能让小朋友们和爸爸妈妈一起拼个高下，似乎会更好玩。若能够让几个死党好友、情侣、甚至全家出动来玩，更是令人感激不已！

多么令人欢喜的新要素



从现在开始 好好期待吧！





职业滑雪者

X Games PRO BOARDER™

X-GAMES プロボーダー

特别收录了“极限运动”的倡导影片的正宗滑雪运动游戏，即将在PS主机上登场了。

PS	厂商：EA SQUARE　类型：SPG
	发售日：3月11日

可以自由奔驰的滑雪运动游戏

这款“极限运动～职业滑雪者”是由世界顶尖滑雪好手们出场比赛的滑雪运动游戏。由3D造型所呈现出来的立体跑道，玩家将可以在斜坡上的所有地方进行滑雪哦！另外，其BGM也有收录了富法达司与蓝西多等知名乐团的最新原声音乐唷！

所有的场所都可以滑行



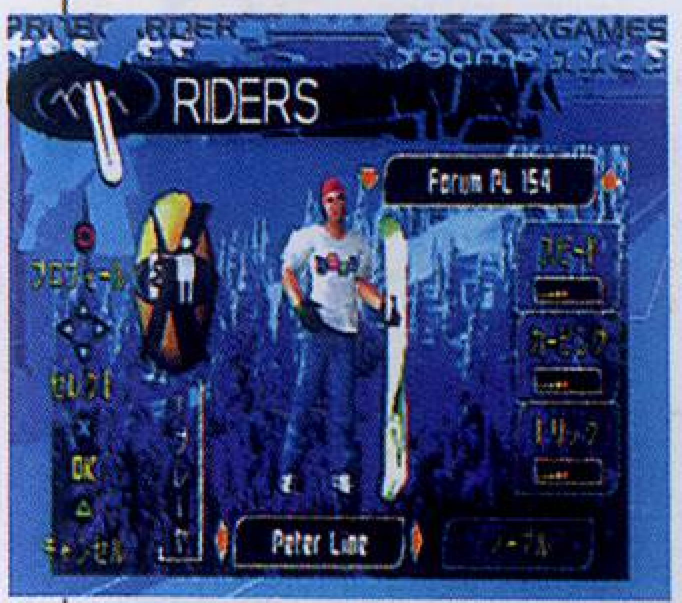




没有所谓的禁止进入

登场的8名世界滑雪好手！

玩家们所能选择的角色，是8名拥有最高超技术的顶尖世界级滑雪运动好手。在游戏中，玩家将可成为他们的分身之一，再度展现他们风靡世界滑雪场地的不凡身手。当然，在游戏当中也可以制作出属于玩家自己的原创型特技。而且，可以练习的各种超高难度的大小技巧至少有两千种以上呢！



↑滑雪选手们将会配备名牌厂商的最新滑板服装登场。

比特·莱恩



因为讨厌别人向自己挑战，所以并不会在一般的比赛出场。但是，他在录影带中所看到的大型螺旋滑行比赛上，具有相当的知名度。

迪娜·巴希吉



在属于女性的滑雪选手中，是少数具有世界级知名度的选手。其最擅长的技巧是在争速滑坡之后，飞向空中的大跳跃。

托德·理查斯



是一个擅长圆坡道的滑雪选手。采用正规的站立姿势。除了滑雪运动以外，平时他的兴趣还有玩滑板与电子游戏。

摩根·拉丰第



拥有K2、Daikine Mother Nature等赞助厂商的女性滑雪选手。她的擅长项目是最需特技与跳跃技术的花式滑雪比赛。

杰米·林



虽然一般性的比赛几乎不会出赛，但他可是一位广受世界瞩目的超级巨星。同时也有参与了滑雪板的制图与服装的设计。

夏农·唐



从她可爱的笑容当中，无法想象她是一个攻击型，充满魄力的滑雪选手。与迪娜一样是少数的世界知名女性滑雪选手。

泰瑞·哈根森



以17岁的年纪就拿下世界冠军的第一滑雪高手。在半圆坡道的技术上，被认为是已领先了其他顶尖滑雪好手数年以上。

塔尼尔·弗兰克



最擅长的特技是半圆坡道与在垂直跳跃时的花式技巧。在其出身地的国家——挪威，是继泰瑞之后，又一知名的滑雪选手。

操作方法有两种选择

游戏的初期设定虽然是设定在“业余设定”，但是在开始画面的选项中，也可以切换到能够进行复杂特技表演的“职业设定”。这两个操作都是以按下X钮来准备使用特技→放开X钮后跳跃→跳跃中以十字钮加□或△或○钮，就能够使用特技。



↑以简单的操作就能够使出特技。首先要习惯业余设定的操作喔！

业余设定

职业设定

↑会显示出十字形的威力参数，而且还可以调节特技的回转速度等等。



能够欣赏特技影片！

在游戏中能够欣赏到在运动影片中具有影响力的“极限运动”的推广录影带影片。让玩家也能亲眼目睹由滑雪选手们所表现出的华丽技巧与精彩刺激的动作镜头。所谓“百闻不如一见”，那些在静止画面或是说明文中无法解释清楚的特技，只要看过影片就可以一目了然。



9种充满个性的舞台

在本作中，总共收录了9种不同的舞台。玩家们可以在这些富有变化，且极具个性的各个舞台中，尽情享受在滑雪时的各种乐趣。游戏一开始时，能够选择的只有5个舞台，当玩家达到某种条件的时候，便能够选择新增加的4个舞台。这次，就先来介绍一下刚开始时的5个舞台吧！

→在五种竞技中全部获胜的话，会有好事……



午夜竞速比赛

以最快速度到达终点的比赛舞台。在跑道上所放置的旗子只是表示最简单的行进路线，并不见得是最短的路线喔！

←↓所到之处是能够走捷径的路线。





半圆坡道

半圆坡道（半圆状的路线）的舞台。利用速度，以左右的墙壁进行跳跃，一边使用特技，一边朝终点前进。在限制时间之内无法到达终点的话，就算出局了。





←↑竞技结束之后，合计分数是第一的话，就优胜了。

体育场

在四分之一圆坡道（只有单面墙壁的半圆坡道）上，比赛技巧分数高低的一关。但不是以特技的合计分数决胜，而是以一次滑下的最高分数来决胜负。

←↓在时间之内可以重复进行滑雪，只会记录最高的分数。





深山跳跃竞赛

放置了大型跳台与障碍物，地形起伏不定的一关。以在这两个地方的特技合计分数比赛。在限制时间之内，争取第一名吧！





↑开始的跳跃未超过一定距离的话，就出局了。

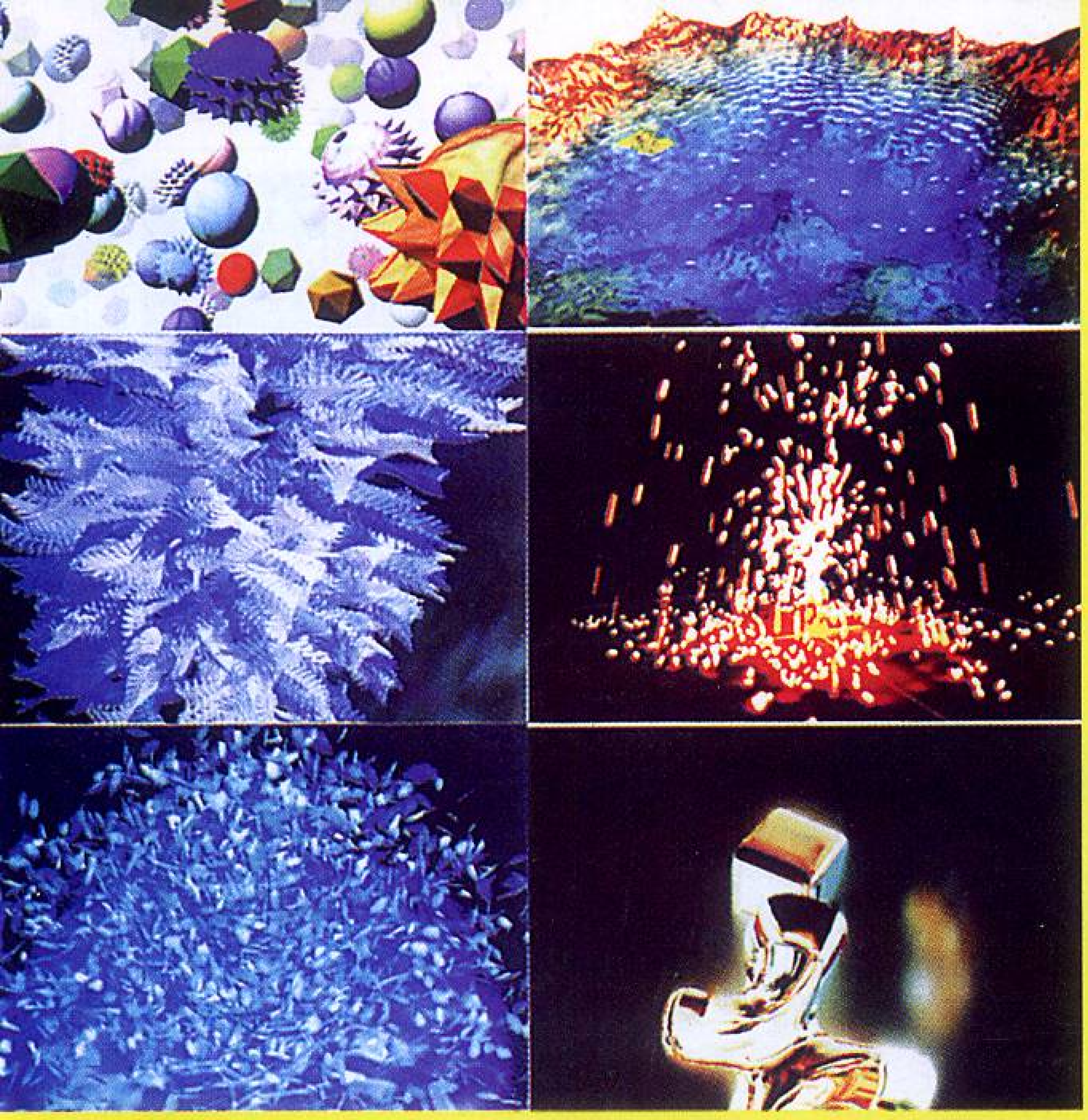
斜面型

利用设置在跑道上的铁路或是圆木、野餐桌等等障碍物来使用特技，朝着终点前进的一关。在比赛结束之后，如果分数是第一名的话，就算优胜了。

↓要让滑雪板骑在障碍物之上，一边滑行一边进行移动。







最新特报

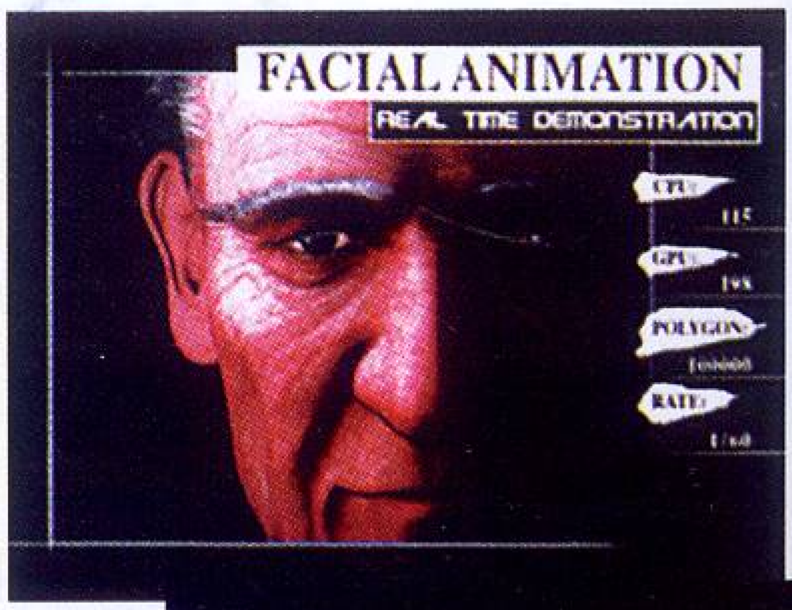
直击PS2画面



这里的图片都是3月2日SCEI在关于PS2的新闻发布会上公布的，既有静止的图片，也有小段的CG演示。下面就请大家欣赏一下PS2的效果。



←无数由中心向外射出的针状物，形成一个个小绒球，这些可都是用POLYGON描绘的。





←↓这是「FF」CG电影的片段，据称是「FF9」中的人物。此图由即时演算生成，对面部皮肤的刻划极为细致。



→这是大家熟悉的「FF8」学院舞会中的CG片段，在这里是由PS2即时演算完成的。

全部画面和CG均由即时演算生成



←左图为「GT赛车」的片头动画，预定在今年夏天推出的「GT赛车2」不知会不会出现在PS2上。

→右图为「R4赛车」中的女主角—永濑丽子。







慨世

枫、守矢、雪三人的剑术老师，也是他们的养父。前作《幕末浪漫·月华剑士》中被暴走的「朱雀」的守护神—嘉神杀害，从而成为「青龙」的守护神。

DATA

姓名：慨世
生日：文化6年7月3日
年龄：55岁
身高：6尺3寸
体重：24贯目
流派：活心一刀流
武器：枫所使用的［疾风丸］
家族构成：养子=守矢、养女=雪、养子=枫
宝物：孩子们
兴趣：版画
喜爱：三昧
厌恶：萝卜泥
象征物品：围巾

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花

意义究竟是什么……

黄龙

流派（格斗类型）：活心一刀流＋「黄龙」之力（从四神之技继承下来的基本水平技法进化而来）

最终BOSS，被称为「最强之敌」的黄龙是苏醒后的枫等人的师父。一般来说「青龙」死后，「黄龙」便变成「地狱门」的「常世侧旁」之守护。但「地狱门」的封印被解开的今天，「常世」之力被「肥大」的黄龙的意志所支配……

「慨世」手中掌握「四神」之属性，为阻止枫等人的「封印之仪」而挡在他们面前，他也是颇受命运的捉弄，自己的意志中被战斗的漩涡所围绕，所包围，令其对一切充满了疑惑。

DATA

姓名：黄龙
生日：？？？？
年龄：？？？？
身高：？？？？
体重：？？？？
武器：十握剑
家族构成：？？？？
宝物：？？？？
兴趣：？？？？
喜爱：？？？？
厌恶：？？？？
象征物品：四神之珠



99年3月8日出版

随赠4开彩色海报一张

热烈发售中

定价24.40元

ISSN 1006-5032

04>

9 771006 503000

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 订价：8.40元